

Pokémon Puzzle League • Star Wars: Battle for Naboo • Eternal Darkness
BIG N
Nintendo 64
GAME BOY COLOR
vormals
64 POWER
Ausgabe 7-8/2000
big.N
Für alle Nintendo-Besitzer
POKÉMON RIESEN-DOPPEL-STARSCHNITT, TEIL 1!
TAZ EXPRESS
GETESTET!
STARCRAFT 64
Zelda: Majora´s Mask
Link & Co. im Riesentest!
Taz Express
Schneller als die Post erlaubt!
Bomberman 64 - Second Attack
Ein explosives Erlebnis!
PLUS!
3 Riesenfeatures
SEITE 12 Nintendo 64 – Die Comics kommen!
SEITE 18 Virtual Boy – Der verlorene Sohn!
SEITE 98 Pokémon – Wie alles begann!
20 Seiten Game Boy als Heft im Heft
BIG N
GAME BOY COLOR
COLOR) - Magazin der big.N
BOY
Besitzer
FAKTEN, GERÜCHTE, HINTER-GRÜNDE!
WIE POKEMON ENTSTAND
Getestet
TOMB RAIDER
Lara Croft für unterwegs!
DRIVER
Mit einem Bein im Knast!
Angespielt
THE ROAD TO EL DORADO
Vom Kino auf den Game Boy!
INSPECTOR GADGET
Gimmicks für alle!
AFFENSTARK!
DONKEY KONG COUNTRY
AUSSERDEM IM HEFT
ASTERIX – AUF DER SUCHE NACH IDEFIX • WCW MAYHEM • CRYSTALIS • TOONSYLVANIA • MICRO MACHINES V3 • CATERPILLAR CONSTRUCTION ZONE • UBI SOFT GEWINNSPIEL!

Besuchen Sie unsere Shops



Seit über 7 Jahren
Zuverlässig und schnell

Ladenlokal 45131 **Essen**	Ladenlokal 40211 **Düsseldorf**
Rüttenscheider Str. 181	Kölner Str. 25
Tel. 0201 / 777225	Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen	Ladenpreise können abweichen

Sega Dreamcast
CodenameVeronika

PALuncut	109,90
GTA 2 dt.	99,90
Ecco the Dolph. dt.	99,90
Hidde&Dang. dt.	99,90
OmikronN.Soul dt.	99,90
TonyHawkSkater dt.	99,90
V-Rally 2 dt.	109,90
MDK2 dt.	109,90



POKEMON dt.
gelb/rot/blau
je 69,90

E3 Video 2000
Alle Neuheiten der
E3 Messe N64/DC/PS2
VHS - 8 Std.-59,90

Bringt Ordnung in die Spielesammlung !!

Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spielebox !!! GRATIS !!!
Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig.

N 64 Spiele-Box





TOPHIT !!

POKEMON STADIUM
inkl. Transfer PAK
deutsch - 139,90



TOPHIT !!

WIN BACK
PAL - VERSION
114,90

MEGA TOPHIT !!



N64-Spiele

BattleZone64 dt.	119,90
Command&Conq.	89,90
DukeNukem Z.H.dt.	129,90
F1 Racing Champ. dt.	119,90
Blues Brother 2000 dt.	vorb.
Hercules dt.	vorb.
TopGearHyperbike dt	109,90
Supers.Soccer2000dt.	114,90

N64-Sonderpreise

Carmageddon 64	49,90
F1 Racing Sim 2 dt.	49,90
Fighting Force 64 dt.	69,90
JetForceGemini dt.	79,90
Ready2Rumble dt.	69,90
SouthP.Chef luf. dt.	49,90
Roadsters dt.	69,90
Turok2 e.PAL	49,90

N64-Zubehör

4 MB Erw.(org.)	39,90
Pad (versch.Farben)	59,90
Rumble+Memo 1MB	39,90
Pad-Verl. (2m)	14,90
Memo 1MB	29,90
X-Ploder	99,90
Lenkrad + Pedale	119,90
Actionf. Diddy,Banjo,Wizpig	

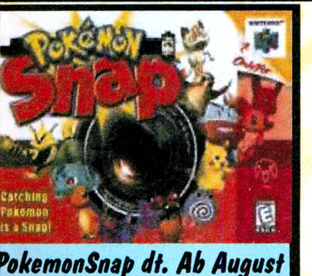
Telefon: 0201 / 777235
Fax: 0201 / 777236

Bestellzeiten:
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr





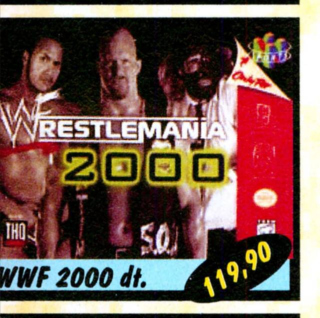












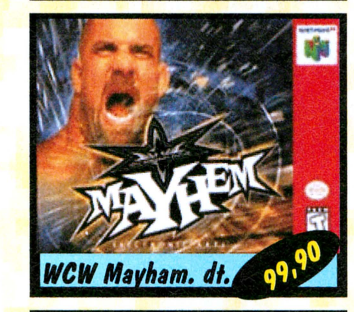




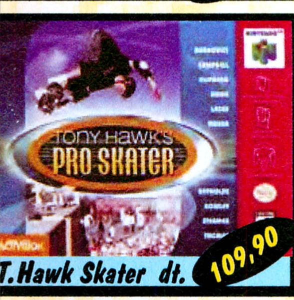












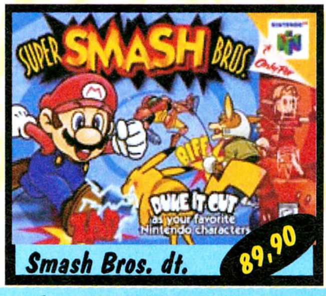














Ladenpreise können abweichen.
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM (inkl. NN Gebühr).

Telefonische Bestellannahme
0201 / 777235

Tests

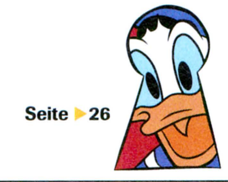










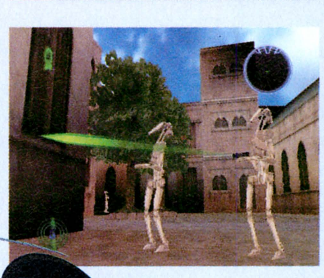


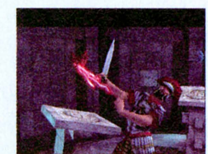
Seite 26

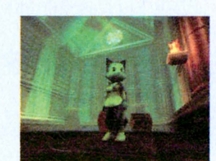
Rubriken

Previews















Ab Seite 93

Das große Game Boy (COLOR) - Magazin der big.N
big.BOY
Für alle Game Boy Color-Besitzer
Fakten, Gerüchte, Hintergründe!
Wie Pokémon entstand
Getestet
Tomb Raider – Lara Croft für unterwegs!
Driver – Mit einem Bein im Knast!
Angespielt
The Road to El Dorado – Vom Kino auf den Game Boy!
Inspector Gadget – Gimmicks für alle!
Affenstark! Donkey Kong Country
Ausserdem im Heft: Asterix – Auf der Suche nach Idefix • WCW Mayhem • Crystalis • Toonsylvania • Micro Machines V3 • Caterpillar Construction Zone • Ubi Soft Gewinnspiel!

Features



Liebe Leser!

Die schlechten Nachrichten häufen sich: Nachdem wir in unserer letzten Ausgabe über die Zerstörung unseres ehemaligen Stammhauses in Enschede berichten mussten, erreichte uns jetzt eine weitere Schreckensmeldung. Klaus Trafford, Chefredakteur der *64 Power* von Ende 1997 bis Mitte 1999, verstarb völlig unerwartet an einer schweren Herzattacke. Den Hinterbliebenen gilt unser tiefes Mitgefühl.

Angesichts solcher Meldungen fällt das Tagesgeschäft nicht immer leicht. Trotzdem sind wir, ganz ohne falsche Bescheidenheit, auf die letzte big.N vor der Sommerpause richtig stolz. Endlich wieder mehr Tests als im letzten Monat, ausschließlich große Titel bei den Previews, abwechslungsreiche Features, ein prall gefüllter Game Boy-Teil und natürlich unser Lösungsbuch unter anderem mit *Perfect Dark* und *Tomb Raider GBC* – schneller geht´s nimmer! Dazu als Schmankerl für die Sommerpause der erste Teil unseres riesigen Pokémon Doppel-Starschnitts. Mit dem zweiten Teil in Ausgabe 9/2000 ist das Poster dann komplett. Also denkt dran: Erst am 30. August liegt die nächste big.N beim Händler, in der Zwischenzeit gönnen wir uns ein wenig Urlaub und machen den Laden für vier Wochen dicht. Ganz faul sind wir in dieser Zeit allerdings nicht. Die ständig wachsende Redaktion zieht in größere Räumlichkeiten um, eure Briefe könnt ihr aber ruhig noch an die Oststr. 4-6 in 44866 Bochum schicken. Unsere neue Anschrift erfahrt ihr dann in der nächsten Ausgabe.

Bis dahin viel Spaß in der Sonne,

Martin Mirbach & Florian Seidel

News

Umstrukturierung im Hause Nintendo

Shigeru Miyamoto steigt in den Vorstand auf!

Man sollte meinen, Firmenpolitik sei eine langweilige Sache, aber weit gefehlt. Nachdem im vergangenen Monat der betagte Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi seinen Rücktritt um ein Jahr verschoben hatte und Howard Lincoln bei NoA austrat, um sich ganz seinem Baseballteam widmen zu können, wird es diesmal noch interessanter. Zunächst trat Yamauchis Schwiegersohn (und wahrscheinlichster Nachfolger) Minoru Arakawa überraschend aus dem Vorstand von NCL (japanische Mutterfirma) aus. Schnell wurde festgelegt, wer seinen Platz im "Board of Directors" einnimmt: Kein Geringerer als Shigeru Miyamoto. Eine mehr als überraschende Wahl, da Nintendos kreatives Zugpferd zwar mit Sicherheit ein außergewöhnliches Talent für Videospiele besitzt, bislang aber noch keine Erfahrungen in Firmenpolitik sammeln konnte. Der 48-jährige Ingenieur gilt als einer der renommiertesten Videospieldesigner und hat es in einer Branche, in der so sehr das Produkt im Vordergrund steht, zu einem weltweiten Bekanntheitsgrad gebracht. Wie sich diese Beförderung auf seine Spieleentwicklung auswirken könnte, wird sich zeigen.

Mario freut sich: Sein Schöpfer Shigeru Miyamoto wurde soeben befördert.

Die Katze lässt das Mausen nicht

Tom & Jerry sorgen für Wirbel

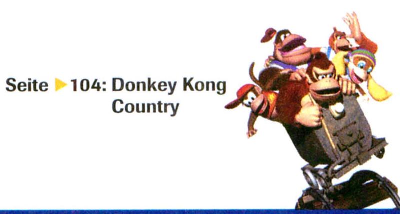
Jeder erinnert sich noch an die Tom & Jerry-Cartoons aus der Kindheit. Trotz der eindeutig auf jüngere Zuschauer konzipierten Handlung, ging es in den Fehden der beiden Protagonisten nicht gerade harmlos zu. Viele Eltern schüttelten besorgt den Kopf, wenn Klavierflügel vom Himmel fielen oder Dynamitstangen entzündet wurden. Seit einiger Zeit kursierte der Name *Tom & Jerry* auf dubiosen Release-Listen, ohne dass jemand etwas Genaues zu dem Titel sagen konnte. Nun gibt es endlich Details. In der Tat handelt es sich dabei um ein Prügelspiel im klassischen Sinne. Tom, Jerry und einige andere Charaktere der Serie schlagen so lange aufeinander ein, bis ein Sieger feststeht. Dabei werden alle herumstehenden Gegenstände, von Milchflaschen bis zu Vasen, als Waffen eingesetzt. Die niedliche Cartoon-Grafik fügt sich genau ins Bild der Zeichentrickepisoden. Wenn das N64 so endlich zu einem spielerisch gelungenen Beat'em-Up kommt, soll's uns nur recht sein. Der Entwickler NewKidCo (der schon die beiden *Elmo*-Lernspiele, jeweils 74%, herausbrachte) befindet sich zur Zeit anscheinend auf einem Cartoon-Trip – gleichzeitig bastelt er nämlich auch an einem *Winnie The Poo*-Game für das N64 herum.



▲ **Die Verpackung ist schon mal gestaltet, auch wenn das Spiel noch etwas schwammig ausschaut**



Seite ▶ 104: Donkey Kong Country

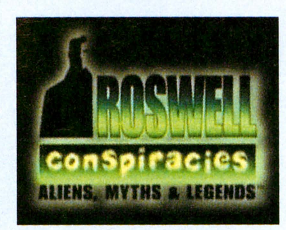


Doch kein Wetterballon?

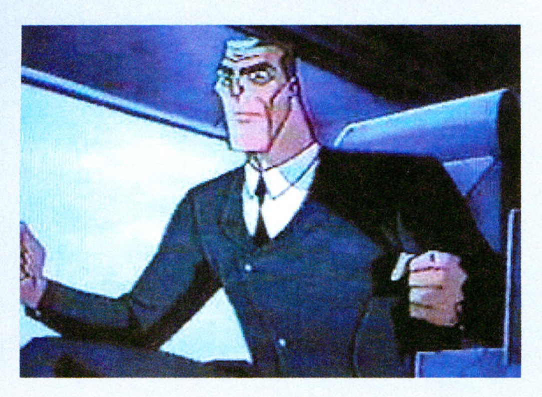
Geheimnisvolles Spiel um Roswell

"Akte X", "Men in Black"... undurchsichtige Mystery-Thriller um Verschwörungen und außerirdische Bedrohungen erfreuen sich zur Zeit großer Beliebtheit und machen auch vor einem Kinderpublikum nicht Halt. In Amerika ist "Roswell Conspiracies: Aliens, Myths, Legends" eine recht populäre Mystery-Zeichentrickserie. Eine Organisation namens "Die Allianz" sendet Agenten rund um die Welt, um geheimnisvolle Phänomene aufzuklären und gleichzeitig zu verhindern, dass sie an die Öffentlichkeit gelangen. Gleichzeitig mit dem Start der zweiten Staffel zum Jahresende soll auch ein Spiel desselben Namens erscheinen, das von Red Storm entwickelt wird. In Third-Person-Perspektive steuerst du den Agenten Nick Logan oder die mysteriöse Sh'Lainn Blaze. Jede Figur verfügt über spezielle Fähigkeiten, die ihr dabei helfen, die vielfältigen Aufgaben in über 40 Levels (plaziert in sechs unterschiedlichen Gegenden) zu lösen. Obwohl das Spiel komplett in 3D erstellt wird, soll der Stil der Zeichentrickepisoden beibehalten werden. So haben alle Charaktere dicke schwarze Konturen um den Körper und die Gegend leuchtet in bunten Farben. Sobald es weitere Infos gibt, erfährst du sie in einem Preview, dann auch mit Screenshoots aus dem Spiel.





▶ **Hoffentlich läuft die Serie bis zum Release auch bei uns...**



The Dark Knight Returns

Erste Bilder zu Kemcos Batman Beyond

Um Verwirrungen auszuschließen: Warners neue Serie läuft in Europa unter dem Namen "Batman of the Future" im Fernsehen, "Batman Beyond" ist nichts anderes als der Originaltitel. In den Episoden dreht es sich, wie bereits im Kemco-Special der Ausgabe 5 erwähnt, um die Abenteuer des jungen Terry McGinnis, der in einer High Tech-Zukunftswelt die Rolle des Batman übernommen hat, da sein Vorgänger Bruce Wayne zu alt für diese Aufgabe wurde. Im Spiel geht es um einen Anschlag auf das Gotham Aerospace Center, ausgeführt von keinem Geringeren als dem Erzschurken Joker. Die Handlung stammt aus dem Serienspecial "Batman Beyond: Return of the Joker", das zur Zeit in Arbeit ist. Zweifellos spannender Stoff für ein Videospiel gleichen Namens. Bislang gab es jedoch leider nur ein recht unoriginelles Beat'em-Up im *Fighting Force*-Stil zu sehen. An vier verschiedenen Locations rennt Batman durch enge Gänge von links nach rechts und verprügelt auftauchende Clown-Gegner. Dafür stehen nun auch einige Extras, wie Baterangs oder Nunchakas zur Verfügung, von den besonderen Fähigkeiten seines Kostüms (Flugdüsen, Unsichtbarkeit) fehlte bislang allerdings jede Spur. Der anvisierte Veröffentlichungstermin liegt zeitgleich mit dem Start des Films im Oktober diesen Jahres.



▲ **Noch fehlen wünschenswerte Extras, insgesamt lässt der derzeitige Entwicklungsstand von Batman Beyond jedoch Gutes erahnen.**

Gab's da nicht noch so ein Spiel...?"

Rätsel um den Verbleib von Earthbound 3/Mother 64

Nintendo überraschte mit der Meldung, man müsse bis zur Space World im August warten, um Genaueres über den Verbleib von *Earthbound 3* zu erfahren. Das Spiel (japanischer Titel *Mother 64*) wurde zwar nie gecancelt, aber eine Veröffentlichung war auch noch nicht in greifbarer Nähe. Das letzte Mal gab es Neuigkeiten auf der Space World '99, also vor über zehn Monaten. Eigentlich schade, denn das skurrile Rollenspiel gehörte zu den aussichtsreichsten 64DD-Projekten, bis es auf Modultechnik überarbeitet wurde. Damals war auch ein Europa-Release im Gespräch. Nun hört man immer öfter Gerüchte, dass *Earthbound 3* derzeit überarbeitet wird, um dann nur für den Dolphin zu erscheinen. Warten wir´s ab!





In den Earthbound-Spielen ging es schon immer um ein klischeehaft dargestelltes Amerika.



Marios Odyssee

Und wieder ein neuer Name für Paper Mario

Damit dürften wir das Spiel mit den häufigsten Namensänderungen haben. Zumindest für den japanischen Markt wurde das skurrile *Paper Mario* nun überraschend in *Mario Story* umbenannt. Gleichzeitig steht endlich ein japanisches Erscheinungsdatum fest: Das RPG-Adventure ist für den 11. August geplant, womit eine rasche Konvertierung für den amerikanischen und europäischen Markt ermöglicht wurde. Mittlerweile sieht es wirklich so aus, als könnte Nintendos eigenwilliger Abstecher in den RPG-Markt entweder nur grottenschlecht oder einfach genial werden, lassen wir uns mal überraschen...



▲ Nachdem uns der inoffizielle SNES-Vorgänger vorenthalten wurde, drücken wir diesmal die Daumen...

Teurer Spaß

Nintendo probiert aus, wo die Höchstpreisgrenze liegt

Ein Schock für alle Pokémon-Fans: Die Unterhaltung in *Hey you, Pikachu!* wird teuer. Der US-Preis von 89,95 $ liegt in Amerika nur knapp unter dem einer N64-Konsole. Diese beispiellose Summe kommt zustande durch das Mikrofon und das Spracherkennungssystem, das dem Modul beiliegt. Für Nintendo wird es schwierig werden, die Hauptkäufergruppe - Kinder zwischen 6 und 14 Jahren - zu erreichen. Vielmehr könnte die Unterhaltung mit Pikachu zu einem Insiderprodukt für Spielefreaks avancieren. Um dem vorzubeugen, plant Nintendo wieder mal eine gewaltige Werbeoffensive, die *Hey you,Pikachu!* zum begehrenswertesten Spielzeug des Jahres machen soll. Geplantes Budget hierfür: $4.000.000 US

Kein Monat ohne Pokémon-News

Ring frei zur nächsten Runde

Kaum sorgt die *Pokémon Puzzle League* für Schlagzeilen (siehe Preview), da überrascht uns auch schon die nächste Meldung. Nach dem weltweiten Erfolg von *Pokémon Stadium* wird in nicht allzu ferner Zukunft der dritte Teil erscheinen. Details zum Inhalt des Spiels sind noch nicht bekannt, Nintendo wird erst auf der Space World-Messe damit herausrücken. Erfreulicherweise sind die Entwicklungsarbeiten schon ziemlich weit vorangeschritten, so dass die Veröffentlichung noch Ende dieses Jahres erfolgen soll. Ein Erscheinen bei uns ist auch fest eingeplant, kein Wunder bei dem guten Absatz.

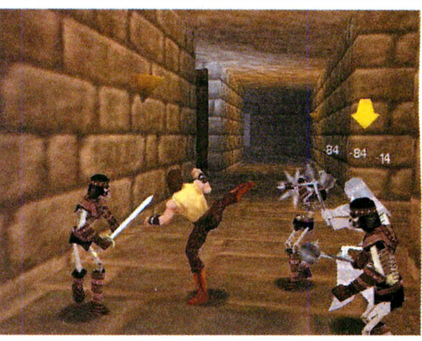




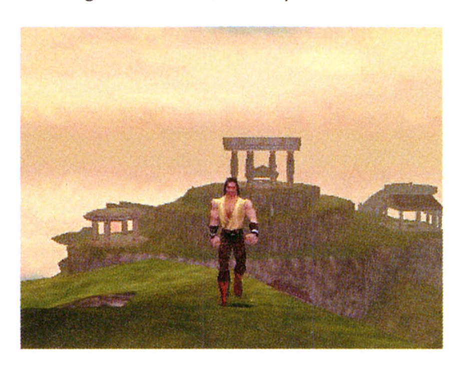
Hercules geht verspätet auf Reisen

Test verschoben

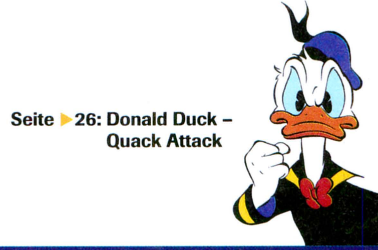
Ja, eigentlich war für diese Ausgabe ein Test von *Hercules: The Legendary Journeys* vorgesehen. Da aber Virgin das Spiel gemeinsam mit *Blues Brothers 2000* auf den Herbst verschoben hat, fällt ein ausführliches Testspielen leider flach. Begründet wurde das neue Datum mit einer gründlichen Überarbeitung der beiden Spiele, böse Zungen reden gar von Panik vor einer Katastrophe wie zuvor bei *Superman*. Oberflächlich sieht *Hercules* schon ganz nett aus, das *Superman*-Niveau sollte also überboten werden können. Was auf den ersten Blick auffällt, ist die erstaunlich große Sichtweite, hoffentlich nicht auf Kosten der Frame-Rate. Das Gameplay zeigt deutliche Anleihen bei den neuesten *Zelda*-Titeln, was uns nicht weiter stören soll, sofern ein gutes Spiel dabei herauskommt. Hoffen wir also, dass sich nicht nur Fans der Serie auf unseren Test freuen können, der rechtzeitig zum verspäteten Erscheinen nachgeliefert wird.



▲ Wie gesagt, das Spiel sieht bereits recht gut aus...







Seite ▶ 26: Donald Duck – Quack Attack

Vorsicht, Gerüchtebox!

Kein Resident Evil Zero mehr für diese Konsole?

Es gibt keine offizielle Bestätigung, aber immer öfter hört man, dass Capcoms *Resident Evil Zero* doch nicht mehr für das N64 erscheinen soll. Stattdessen könnte es nun eine Dolphin-Version geben, von der vorher nie die Rede war. Zunächst tauchten Gerüchte darüber auf, dass Capcoms Yoshiki Okamoto sich in einem Interview mit einem japanischen Magazin zu einer solchen Umplanung geäußert haben solle, doch ein offizielles Statement liegt noch nicht vor. Andererseits darf man nicht vergessen, dass noch auf der E3 nur von einer N64-Version die Rede war. Capcom versicherte kürzlich, auch zu den Dolphin-Entwicklern zu gehören. Ob dafür N64-Projekte gestrichen werden müssen, wollte man zwar nicht bestätigen, aber bislang auch nicht verneinen. Nun, spätestens auf der Space World im August werden wir erfahren, welches Schicksal dem lang erwarteten Schocker nun bevorsteht.



Es gibt kein Entkommen!

Kein Spiel mehr, ohne an Pikachu zu denken!

Das Endziel muss einfach die Weltherrschaft sein! Egal wohin man schaut, überall begegnet man nur noch einem Thema: Pokémon! In Zukunft wird jeder N64-User auch dann damit konfrontiert, wenn er nicht mit Pokémon-Spielen beschäftigt ist. Nintendo stellte eine neue Generation von N64-Konsolen vor, die einzig und alleine Pikachu gewidmet sind. Auf der Oberfläche des N64 ist ein Plastikmodell von ihm angebracht, dafür muss der Modulschacht natürlich Platz machen und ein wenig nach links rücken. Der Power-Schalter ist ein bunter Pokéball und Pikachus Fuß dient als Reset-Knopf! Natürlich scheint bei Stromzufuhr keine rote Lampe mehr, dafür haben wir jetzt seine runden, leuchtenden Bäckchen. Das einzige, was uns noch wundert, ist, dass das N64 nicht gleich "Pokéstation" genannt wurde, zumindest aber hat sich das N-Logo auf der Frontseite schon in ein Bild der Taschenmonster verwandelt. Wer das alles für einen verspäteten Aprilscherz hält, irrt sich. Schon Ende des Jahres wird die Special Edition unserer schönen Konsole auch nach Amerika kommen, Europa wird wohl kaum vergessen werden.

Kurzmeldungen

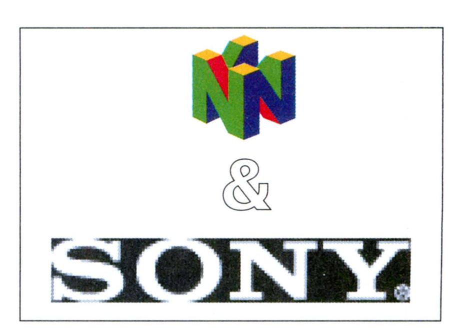
Tobt der Krieg der Sterne auch auf der nächsten Konsole?

Aller Wahrscheinlichkeit nach gehört LucasArts auch zu den Entwicklern für den Dolphin. Der Hersteller von Spielen wie *Rogue Squadron* oder *Episode1: Racer* ist derzeit beim Austesten der "Beyond-Konsolen", um über das Potential der Plattformen Bescheid zu wissen. Angeblich beginnen gerade die Arbeiten an einem Star Wars-Spiel zwischen Episode 1 und Episode 2, ganz ähnlich zu *Shadows of the Empire* zu Beginn der 64-Bit-Ära. Sollte es ein solches Spiel geben, dürfte auch es auch auf der kommenden Space World vorgestellt werden. Wir sind gespannt.



Nintendo und Sony zusammen im Kampf gegen Raubkopierer

Die IDSA (Interactive Digital Software Association) dient als Sprachrohr verschiedener Softwarehäuser, die derzeit einen Großangriff auf Internet-Piraten führen. Die Liste der Firmen, welche die Klage einreichten, liest sich wie ein Who is Who der Branche. Angeführt werden Activision, Capcom, Eidos, EA, Midway und andere dabei von den beiden größten Jungs des Viertels, Nintendo und Sony. Einig in der Meinung, das Kopieren, Bewerben und Vertreiben ihrer Produkte verhindern zu müssen, arbeiten ihre Anwälte diesmal Hand in Hand.



Heimatlose Mini Racers

Looking Glass-Studio wird geschlossen

Es steht schlecht um den *Micro Machines*-Konkurrent *Mini Racers,* der eigentlich noch in diesem Sommer losfahren sollte. Die Entwicklerfirma Looking Glass, vor allem bekannt durch den PC-Titel *Dark Project: Der Meisterdieb*, wird dieser Tage geschlossen. Eine unerwartete Meldung. Die Vorstandsversammlung gab die Auflösung bekannt, weil nicht genug Kapital zur Verfügung stehe. Die Entwickler sollten keine großen Schwierigkeiten haben, neue Jobs zu finden, nach den hervorragenden Produkten, die in der Firma entstanden sind. Doch laufende Projekte bleiben mit großer Wahrscheinlichkeit auf der Strecke – fürs N64 eben *Mini Racers.* Schade um das viel versprechende Rennspiel. Solche Meldungen sind für niemanden besonders erfreulich.



▲ **Das war Mini Racers: Schade, schade, schade...**

Gamewatch

Ein umfassendes Verzeichnis der wichtigsten kommenden Neuerscheinungen.

Aidyn Chronicles – The First Mage



Genre: Rollenspiel
Hersteller: H2O
Vertrieb: THQ
Erhältlich: September

AirBoardin` USA



Genre: Action
Hersteller: Human
Vertrieb: Agetec
Erhältlich: 3. Quartal

Army Men: Air Combat



Genre: Action
Hersteller: 3DO
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: 3. Quartal

Banjo-Tooie



Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 4. Quartal

Big Mountain



Genre: Action
Hersteller: South Peak Interactive
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 3. Quartal

Blades of Steel 2000



Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erhältlich: n.n.b.

Blues Brothers 2000



Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Titus
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: 2. Quartal

Bomberman 64: The Second Attack



Genre: Action
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: n.n.b.

Cruis'n Exotica



Genre: Rennspiel
Hersteller: Midway
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 3. Quartal

Dinosaur Planet



Genre: Action
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 4. Quartal

Duck Dodgers



Genre: Rennspiel
Hersteller: Paradigm
Vertrieb: Infogrames
Erhältlich: Juni

Earthbound 64



Genre: Rollenspiel
Hersteller: HAL
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 4. Quartal

Eternal Darkness



Genre: Action
Hersteller: Silicon Knights
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 2. Halbjahr

Excitebike 64



Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 3. Quartal

Glover 2



Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Intelligent Systems
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 3. Quartal

Harrier 2001



Genre: Action
Hersteller: Paradigm
Vertrieb: Paradigm
Erhältlich: 3. Quartal

Hercules



Genre: Adventure
Hersteller: Titus
Vertrieb: Titus
Erhältlich: 2000

Hey You, Pikachu!



Genre: Simulation **enre:** Rennspiel
Hersteller: Marigul
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 4. Quartal

Indy Racing League



Genre: Rennspiel
Hersteller: Paradigm
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 3. Quartal

ISS 2000



Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erhältlich: September

Jikkyou Pawapurokun Puroyakyuu 2000



Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erhältlich: 3. Quartal

Kirby 64



Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2000

Mario Party 2



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 3. Quartal

Mario Tennis



Genre: Sportspiel
Hersteller: Camelot
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 4. Quartal

Mega Man 64

Genre: Action
Hersteller: Capcom
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 3. Quartal

Mickey's Speedway USA

Genre: Rennspiel
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 4. Quartal

Mini Racers

Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2000

Mysterious Dungeon

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Chunsoft
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: n.n.b.

Paper Mario

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2000

Pokémon Puzzle League

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: NST
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 4. Quartal

Pokémon Snap

Genre: Simulation
Hersteller: HAL
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 4. Quartal

Rally Challenge 2000

Genre: Rennspiel
Hersteller: Genki
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 3. Quartal

Resident Evil Zero

Genre: Action
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Virgin
Erhältlich: 3. Quartal

Saffire

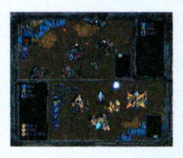
Genre: Beat'em-Up
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Activision
Erhältlich: 4. Quartal

San Francisco Rush 2049

Genre: Rennspiel
Hersteller: Midway
Vertrieb: Konami
Erhältlich: 3. Quartal

Spiderman

Genre: Action
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Activision
Erhältlich: 3. Quartal

StarCraft 64

Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 3. Quartal

Star Wars: Battle for Naboo


Genre: Action
Hersteller: Factor 5
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 4. Quartal

Stunt Racer 3000

Genre: Rennspiel
Hersteller: Boss Studios
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 2000

Super Bowling
Genre: Sportspiel
Hersteller: Athena
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 2000

The World Is Not Enough

Genre: Action
Hersteller: Eurocom
Vertrieb: Electronic Arts
Erhältlich: 4. Quartal

Tom & Jerry Fist of Fury

Genre: Beat'em-Up
Hersteller: NewKidCo
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 4. Quartal

Transformers: Beast Wars Transmetals

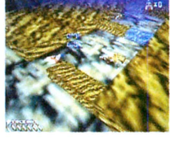
Genre: Beat'em-Up
Hersteller: BAM Entert.
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 3. Quartal

Turok 3

Genre: Shoot'em-Up
Hersteller: Iguana West
Vertrieb: Acclaim
Erhältlich: 4. Quartal

Twelve Tales: Conker 64


Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 2000

Viewpoint 2064

Genre: Shoot'em-Up
Hersteller: Sammy
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: 2000

X-Men

Genre: Beat'em-Up
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Activision
Erhältlich: 3. Quartal

Zelda: Majora's Mask

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erhältlich: 4. Quartal

Autor: Boris Horn

Die Comics kommen!

Am Anfang war der Comic – zumindest als Vorlage für Videospiele. Doch immer öfter verläuft die Erfolgsgeschichte andersherum...

Comic-Hefte sind in den letzten Jahren immer beliebter geworden. Man muss nur einen Blick in die Regale der Bahnhofsbuchhandlungen oder der überall erblühenden Comic-Fachgeschäfte werfen. Der Markt wächst und gedeiht, immer größer wird die Zahl der monatlichen Serien und Heftchen – was nicht unbedingt positiv sein muss. Verglichen mit der Situation vor ein paar Jahren und was allein die Auswahl angeht, leben wir aber geradezu im Comic-Paradies. Die Symbiose Comic-Videospiel liegt also gar nicht so fern.

Das Comic-Heft bietet eine bekannte Story, die nur noch in einer spielbaren Form zu einem Videospiel verarbeitet werden muss. Und die Fans einer Comic-Serie können dabei als potentielle Käuferschicht angepeilt werden. Denn wer hat nicht schon einmal mit dem Gedanken gespielt, mit Superman für Recht und Ordnung in Metropolis zu sorgen, mit Batman durch die Straßen Gothams zu ziehen oder mit Spawn gegen das Böse anzukämpfen. Doch gibt es ja nicht nur diverse Superhelden-Comics, auch viele andere Comic-Figuren warten darauf, in einem Videospiel zu debütieren. In den vergangenen Jahren sind allerdings nicht gerade viele Comic-Umsetzungen auf den Markt gekommen, und diese auch oft noch zu Zeiten des Super Nintendo. Daher sollen sie hier nicht weiter beachtet werden. Mit Umsetzungen für das Nintendo 64 sah es bisher ebenfalls nicht sehr rosig aus. Und die für den Game Boy herausgekommenen Spiele gehören meistens in die niedliche Nische der Looney Toons oder eines Lucky Luke.



▲ Unser Freund Bugs Bunny, ein alter Stammgast auf dem Game Boy Color!

Die große Enttäuschung

Wie lange wurden wir vom Hersteller Titus auf die Folter gespannt? Wenn man zurückdenkt, kommt es einem wie eine halbe Ewigkeit vor, doch es waren "nur" etwa eineinhalb Jahre, bis wir uns im August letzten Jahres endlich über *Superman* freuen durften. Aber was heißt hier freuen? Nach einer um ca. ein Jahr immer wieder verschobenen Veröffentlichung und angeblichen Nachbesserungen ist *Superman* die wohl größte Enttäuschung des letzten Jahres gewesen. Miese Steuerung, der altbekannte Nebel, schlechter Sound und eine grausige Vorgeschichte machen dieses Game zu einem Rohrkrepierer der übelsten Sorte (Test in Ausgabe 7-8/99). *Superman* ist der Referenztitel, wenn es darum geht, wie man eine Comic-Umsetzung nicht gestalten sollte. Nach diesem Fiasko ist es wohl verständlich, dass sich zunächst niemand mehr mit einer weiteren Umsetzung gezeichneter Helden abgeben wollte.

Kemco, die Macher von *Daikatana*, haben sich nun aber daran gemacht, eine Umsetzung der in Amerika sehr erfolgreichen, bei uns jedoch noch nicht angelaufenen Zeichentrickserie *Batman Beyond* für das N64

Looney Tunes auf dem Game Boy

Bugs & Lola Bunny: Operation Karotten
Begib dich wahlweise mit Bugs oder Lola auf die Suche nach den gestohlenen Karotten.

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Sunsoft
Genre: Jump´n´Run
Schwarzweiß: nein



Sylvester und Tweety: Vogel zum Frühstück
Jage als Kater Sylvester den kleinen Vogel Tweety und bewege dich durch das gesamte Haus.

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Sunsoft
Genre: Jump´n´Run
Schwarzweiß: nein



Duffy Duck: Auf Schatzsuche
Du durchsuchst sechs Levels nach einem Schatz und wirst von Bugs Bunny genervt.

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Sunsoft
Genre: Jump´n´Run
Schwarzweiß: nein



Looney Tunes
Spiel mit immer neuen Tunes-Charakteren in sieben Levels und einem Bonuslevel.

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Sunsoft
Genre: Jump´n´Run
Schwarzweiß: nein



und den GBC zu programmieren. Auf den Markt kommen die Spiele zeitgleich mit der Videopremiere eines Batman Beyond-Zeichentrickfilms. In der Serie, die es in Amerika auch schon in Comic-Heftform gibt, geht es um einen Batman der Zukunft. Der uns bekannte Bruce Wayne alias Batman ist nur noch als Berater im Hintergrund tätig. Auf dem Nintendo 64 erwartet uns ein altbekanntes Spielformat, der Action-Fighter (wir erinnern uns an *Double Dragon* oder *Fighting Force*). Du läufst als Batman durch die Gegend und kämpfst dich durch die Schergen des Jokers, der es geschafft hat, in der Zukunft aufzutauchen und Batman das Leben auch dort schwer zu machen. Eine größere Anzahl von Waffen, wie zum Beispiel Nunchakas oder Dark Knight Disks, steht dir dabei zur Verfügung. Aber ob das Spiel außer dem Kämpfen und Umherlaufen durch eine 3D-Landschaft viel zu bieten hat? Warten wir es mal ab.

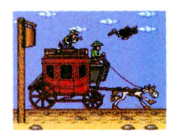


▲ Auch Asterix und seine gallischen Kumpane können bereits auf GBC-Erfahrung zurückgreifen.

Helden in Groß und Klein

Die nicht Schwarzweiß-kompatible Game Boy-Version sieht dagegen bereits nach einem viel versprechenden Jump´n´Run aus. Doch auch von Marvel soll uns in nächster Zeit etwas ins Haus stehen. Den Anfang macht hier eine Umsetzung des wohl berühmtesten Marvel-Helden: Spiderman. Bei dem Spiel, das nur für den Game Boy Color erscheint, handelt es sich um ein seitlich scrollendes Action-Adventure. Du kannst ganz in Spinnen-Manier Wände hochklettern, mit Netzen schießen und Superkräfte einsetzen. Es sollen aber auch so bekannte Gegner wie Venom oder Dr. Octopus auftauchen, um dir das Heldendasein zu erschweren. Genauso groß ist die Spannung beim N64-Titel: Kann *Spiderman* auch hier die Erwartungen erfüllen? In diesem 3D-Action-Game schlägst du dich mit Spiderman unter anderem durch die Straßen Manhattans oder die Kanalisation New Yorks. Als Waffen hast du die althergebrachten Utensilien wie zum Beispiel Netzflüssigkeit oder Netzprojektile, und auch hier begegnen dir bekannte Widersacher. Schade allerdings, dass wir in Europa nicht in







▲ Lucky Luke auf dem GBC: mit der Postkutsche über Stock und Stein.

den Genuss der N64-Version kommen sollen.

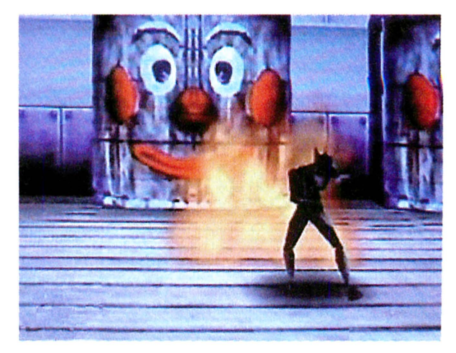
Ebenfalls von Activision soll noch in diesem Jahr *X-Men: Mutant Academy* herausgebracht werden. Der Hersteller Crawfish Interactive, der auch schon länger an einem X-Men-Fighter für die PlayStation arbeitet, entwickelt dieses Spiel exklusiv für den Game Boy Color. Es handelt sich dabei um ein Kampfspiel der bekannten Sorte, bei dem du mit einigen der Mutanten heiße Kämpfe austragen kannst. Ein 2-Spieler-Modus ist selbstverständlich auch enthalten, so dass du einem Freund über Link-Kabel mit Wolverines Adamantium-Klauen drohen kannst. Zehn Mutanten sollen dir im Spiel zur Auswahl stehen. Wo wir gerade dabei sind, sollte auch ein weiteres Spiel kurz erwähnt werden: eine Umsetzung von *Spawn* für den Game Boy. Sie ist allerdings nie in Europa erschienen, was wohl

durch die schlechte Qualität dieses Jump´n´Runs zu erklären ist.

Auf dem Game Boy wird´s lustig

Der Game Boy war schon immer heißer Favorit für Umsetzungen eher lustiger Comic-Vorlagen. In der letzten Zeit sind zum Beispiel *Lucky Luke* oder auch einige Looney Toons-Spiele erschienen, die diesen Sektor abdecken. Bei *Lucky Luke*, der nur auf dem Game Boy Color scharf schießt, handelt es sich wieder um ein Jump´n´Run, das aber durchaus einen zweiten Blick wert ist. Durch einige neue Ideen macht dieses Spiel mehr Spaß als der Durchschnitt. Überhaupt scheint es sehr beliebt zu sein, jede Comic-Vorlage in einem Jump´n´Run zu verwursten. Dabei bieten viele Comics eine so gute Vorgeschichte und Rahmenhandlung, dass sich leicht viel komplexere Spielideen umsetzen ließen. Aber weiter im Text. Die Looney Toons/Tunes, also Bugs Bunny und seine Freunde, scheinen sich als Kinder oder Erwachsene gleichermaßen gut für Videospiele zu eignen.

Das beste Looney Toons-Spiel für den Game Boy, sowohl für die schwarzweiße als auch für die farbige Variante, ist *Carrot Crazy* von Infogrames. Es gehört zwar zur ersten Generation der GBC-Spiele, aber es bietet farbenfrohe Grafiken, überraschend gute Musik und langen Spielspaß. Du machst dich mit Bugs und Lola Bunny auf den Weg durch fünf Welten, um die von Unbekannten gestohlenen Karotten wieder zu finden. Dabei kannst du jederzeit zwischen den zwei Charakteren hin und her wechseln, um so alle Spielsituationen zu meistern. Als Nächstes soll ein an *Pokémon* erinnerndes Spiel mit Looney Toons-Charakteren erscheinen. Du startest in dem momentan *Looney Tunes Collector: Alert!* betitelten Spiel mit Bugs Bunny und machst dich auf die Suche nach ca. 47 anderen Looney Toons-Charakteren. Aufgemacht ist das Ganze wie *Zelda* oder *Pokémon* für den Game Boy: Du läufst durch eine Welt, die du aus der Vogelperspektive siehst, und musst Freunde finden und Rätsel lösen. Jeder Looney Toon (14 von den 47 verschiedenen Toons kannst du steuern) hat eigene Fähigkeiten, so dass sie alle mal zum Einsatz kommen. Über Infrarotschnittstelle und Link-Kabel kannst du auch Charaktere austauschen. Die Anlehnung an *Pokémon* ist sehr groß, hoffen wir also, dass es als eigenständiges Spiel existieren kann und nicht nur ein müder Abklatsch wird. Weitere Titel im Zusatzkasten.



▲ **Batman Beyond: Hier siehst du den Batman der Zukunft in Aktion. Was ist nur aus Bruce Wayne geworden?**

Es geht auch anders

Der ein oder andere von euch hat sicher in letzter Zeit schon mal ein Comic von *Turok* oder *Resident Evil* gesehen. Es liegt nämlich voll im Trend, es auch andersherum zu machen. Jetzt erscheinen nicht die Videospiele zum Comic-Heft, sondern das Comic zum Game. Die drei Verlage, die dabei in Deutschland mitmischen, sind Modern Graphics mit seiner GAMIX-Reihe, die Dino Entertainment AG mit ihrer Videospielcomic-Reihe und Egmont Ehapa mit den Rechten an *Tomb Raider*. Den Anfang machte *Tomb Raider*. Dies waren die ersten Hefte zu einem Spiel, die auf dem deutschen Markt erschienen sind. Die Heldin des Spiels, Lara Croft, dürfte mittlerweile jedem bekannt sein, der eine PlayStation oder einen PC besitzt, da die *Tomb Raider*-Reihe leider nur für diese Systeme erschienen ist. Kinofilm und Game Boy-Version befinden sich jedoch bereits in Produktion. Die Tomb Raider-Hefte erscheinen momentan alle zwei Monate bei Ehapa. In den Geschichten geht es um von den Spielen unabhängige Ereignisse und Abenteuer in Laras Leben. Das erste Heft hat einen Prägedruck auf dem Cover und die Nummer zwei beglückt uns

Die Simpsons kommen!

Lange haben wir darauf gewartet, doch nun soll es endlich so weit sein: Ein neues Simpsons-Spiel für den Game Boy Color kommt noch in diesem Jahr in die Geschäfte. Die letzen Gehversuche auf einer Konsole oder einem Handheld sind nun schon wieder etwa sechs Jahre her. Damals beglückten uns Konami und Acclaim mit ein paar weniger gelungenen Umsetzungen. Doch jetzt hat THQ den Zuschlag bekommen. Sie haben die Rechte an den Simpsons und weiteren Figuren des Senders Fox für Game Boy-Umsetzungen. Das neue Simpsons-Spiel basiert auf den einmal pro Jahr kommenden Halloween-Folgen mit dem Titel "Treehouse of Horror". Das Spiel soll den gleichen Namen tragen. In jedem Level steuerst du eine andere Figur durch ihren persönlichen Albtraum. Es bleibt zu hoffen, dass THQ eine würdigere Adaption auf die Beine stellt als seinerzeit Konami und Acclaim.






▲ **Schwinge dich mit deinem Netz von Haus zu Haus und benutze die Netzflüssigkeit.**

mit einem "Smell-Well-Cover". Man muss nur an Laras hervorstechenden "Qualitäten" reiben und schon wird man mit einem angenehmen Duft beglückt.

Das zweite Heft enthält außerdem eine Story zu dem leider ebenfalls nur für PC und PlayStation erschienenen Spiel *Legacy of Kain: Soul Reaver.* Bei Modern Graphics sind zu Beginn der GAMIX-Reihe außerdem zwei Hefte erschienen, in denen Lara Croft auf Witchblade trifft, eine weibliche Comic-Figur aus dem Hause Top Cow. Anschließend veröffentliche der Verlag dann die Resident Evil-Hefte, in denen die Geschichte um die Umbrella-Organisation weitererzählt wird. Die Story um den G-Virus wird um einige Komponenten bereichert und wir erfahren mehr über die einzelnen Charaktere des Spiels. Gewürzt wird das Ganze mit vielen blutrünstigen Szenen – ein Erlebnis für den, der`s mag. Die Serie hat es auf mittlerweile fünf Ausgaben innerhalb der GAMIX-Reihe gebracht und momentan wird in Amerika über eine fortlaufende Serie nachgedacht, die dann sicher auch in Deutschland erscheinen wird.

Vom Comic zum Spiel und wieder zurück

Eine ganz besondere Position unter den Comics zum Spiel nehmen die drei bei Acclaim erscheinenden Titel ein. Das Comic zu *Turok* erscheint wiederum im GAMIX-Verlag, die Hefte zu *Shadowman* und *Armorines* bringt in Deutschland der Dino Verlag auf den Markt. Diese drei Comics basieren auf Serien aus den 80ern, Turok sogar auf einer Serie aus den 50er Jahren. Aber ganz von vorne: 1989 wurde der Vailant Verlag in Amerika gegründet. Man versuchte, im von DC und Marvel dominierten Markt Fuß zu fassen und hatte als Basis die Rechte an den klassischen Helden aus den Gold Key-Comics. Diese waren in den 60er Jahren sehr beliebt, sowohl in Amerika als auch in Deutschland. Und eben zu diesen klassischen Helden gehörte Turok. Im Dezember 1954 erschien eine einzelne Story in der Nummer 596 des amerikanischen Magazins Four Color Comics, ein Jahr später noch einmal in der Nummer 656. Der Charakter war so erfolgreich, dass man ihm eine eigene Serie gab: Turok – Son of Stone. Wer der eigentliche Schöpfer der Serie ist, lässt sich heute nicht mehr genau bestimmen, da damals noch ein großes Geheimnis um die Macher eines Comic-Hefts gemacht wurde. Die Reihe wurde bis 1982 und mit 164 Ausgaben erfolgreich weitergeführt. Aber erst 1993 versuchte Valiant, an die alten Erfolge anzuknüpfen und brachte eine neue Turok-Serie heraus. Die Nummer eins verkaufte sich in den Staaten 1,7 Millionen mal und Turok – Dinosaur Hunter lief über 43 Ausgaben bis 1996. Diese Hefte waren es auch, die die Hintergrundgeschichte zum Spiel lieferten. Joshua Fireseed nimmt das Erbe des Turok, das seit vielen Generationen weitergereicht wird, von seinem sterbenden Onkel entgegen. Nun muss er das verlorene Land, das in einer anderen Dimension existiert, beschützen und dort für Ordnung sorgen.

1995 erwarb Acclaim Entertainment die Voyager Communication, zu dieser gehörte auch der Vailant-Verlag. Seit Ende´96 erscheinen nun wieder Turok-Einzelausgaben und Miniserien unter dem Label Acclaim Comics und daher in letzter Zeit auch wieder bei uns. Weiter geht es mit Shadowman, einer Reihe, die ebenfalls bei Vailant erschien und eine ihrer ersten Eigenkreationen war. Im Februar ´92 kam die Nummer eins heraus. Der damalige Shadowman, der Saxophonspieler Jack Boniface, hatte mit

Die Valiant-Comics

Ende der 80er Jahre betrat der ehemalige Chefredakteur und Vizepräsident von Marvel, Jim Shooter, mit seiner neu gegründeten Firma Voyager Communication und dem Comic-Label Valiant Comics die Bühne der Comic-Szene. Er begann mit klassischen Serien aus dem Deli/Gold Key-Programm, das in den 60er Jahren in Amerika und auch in Deutschland sehr beliebt war. Dazu gehörten unter anderem Magnus, the Robot-Fighter, Dr. Solar und Turok. Um die klassischen Helden herum wurde das Valiant-Universum aufgebaut, das später um eigene Kreationen wie zum Beispiel Shadowman, X-O-Manowar oder Harbinger erweitert wurde. 1995 wurde Voyager Communication und damit auch Valiant von Acclaim Entertainment aufgekauft. Valiant war nun ein Teil von Acclaim Comics. Bis ´95 fielen die Valiant-Titel einer nach dem anderen dem Rotstift zum Opfer. Ab Herbst startete man einen Neubeginn der Valiant-Reihen. Dies ging bis Juni ´98 gut, danach wurden alle Valiant-Titel eingestellt. Doch momentan sieht es so aus, als könnten die Videospiele einigen Serien zum Neustart



▲ **Hier seht ihr einige der alten Valiant-Comic-Cover.**



▲ **Die wohl schlechteste Comic-Umsetzung der letzten Zeit: Superman.**

dem heutigen nichts zu tun. Er trug eine blaue Maske, einen blauschwarzen Anzug und hatte lange Haare. Schon damals kämpfte er gegen das Böse in der Voodoo-Welt von New Orleans. Doch Acclaim schaffte es trotz guter Qualität nicht, sich am Markt zu halten und musste so eine Serie nach der anderen einstellen. Shadowman musste im Dezember ´95 mit Jacks Tod in der Nummer 43 dran glauben. 1996 wurde von einem neuen Team der heute bekannte Shadowman Mike LeRoi erdacht, der es auf immerhin 20 Ausgaben brachte – bis 1998 von Acclaim alle Vailant-Titel eingestellt wurden. Zum Spiel selber kam eine begrenzte Miniserie heraus, die in Deutschland bei Dino erschienen ist. Diese war in Amerika so erfolgreich, dass man bereits über einen Neustart der laufenden Shadowman-Serie nachdenkt. Ein Kinofilm mit Ice Cube in der Hauptrolle soll ebenfalls in der Mache sein. Eine weitere Eigenkreation aus dem Hause Vailant sind die Armorines, vier kampferprobte Soldaten, die allesamt in super sicheren Hitech-Rüstungen stecken. Ihre Serie lief von Mitte ´94 bis Mitte ´95 und brachte es auf zwölf Ausgaben. Schon damals hatten sie die Spider Aliens zum Feind und mussten sich mit ihnen heiße Gefechte liefern. Die nun bei Dino erscheinende Miniserie schließt direkt an die Ereignisse aus den alten Heften an.

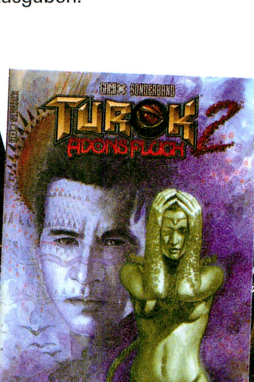
Auch in Deutschland wird gezeichnet

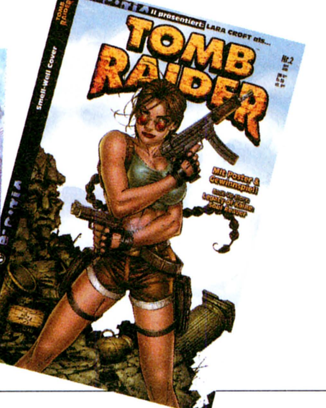
Doch nicht nur in Amerika, sondern auch in "Good Old Germany" hat man die Zeichen der Zeit erkannt. Die Ideenschmiede Paul & Paul, IPP, hat sich seit einiger Zeit der Comic-Umsetzungen von Video- und Computerspielen angenommen. Zum Beispiel haben sie bereits Comics zu den Spielen *Gothic* und *Incubation* herausgebracht und für den Internet-Spieleserver CMGA einen Internet-Comic produziert, der mittlerweile auch in Heftchenform vorliegt. Momentan arbeiten sie an einer Comic-Umsetzung des Spieles *Arcatera*. Aber auch Cover-Gestaltungen und Artworks werden von ihnen angefertigt. Bei der ganzen Angelegenheit bleibt nur zu hoffen, dass künftige Comic-Hefte nicht nur schmückendes Beiwerk zu den Spielen sind, sondern weiterhin interessante und innovative Storys und Zeichnungen bieten werden. Da sich Comics zum Spiel zur Zeit sehr guter Verkäufe erfreuen, kann man doch annehmen, dass wir in nächster Zeit mit weiteren Umsetzungen beglückt werden. Als Nächstes ist schon eine Comic-Umsetzung von *Metal Gear Solid* ins Auge gefasst worden, die hier in Deutschland sicher nicht lange auf sich warten lassen wird. ■

In neuem Glanz

So sehen die Cover der Comics heute aus. Das Format hat sich etwas geändert. Die Hefte sind jetzt größer als das gewohnte Heftchenformat. In jedem gut sortierten Comic-Shop solltet ihr auch die älteren Ausgaben noch bekommen. Hier einige Covers der letzten Ausgaben.









Paul & Paul

Die aus Deutschland stammende Ideenschmiede Paul & Paul, kurz IPP, hat unter anderem schon Comic-Hefte zu Video- und Computerspielen produziert. Aber auch die Gestaltung der Verpackungen von Video- und Computerspielen ist eine ihrer Aufgaben. Hier seht ihr nun zwei ihrer Verpackungsentwürfe.



Zwei der Arbeiten von IPP.



Jetzt erobern die Pokémon auch das N64. Super 3D-Grafik und unglaubliche Spezialeffekte warten auf dich. Die absolute Sensation – lade mit dem Transfer Pak deine Pokémon vom Game Boy direkt in das N64 und stelle dich der ultimativen Herausforderung. Kämpfe dich durch zahlreiche Arenen und Turniere, um den Pokémon Cup zu gewinnen. Trainiere gut, das wird kein Spaziergang!

Autor: Florian Seidel

Der verlorene Sohn

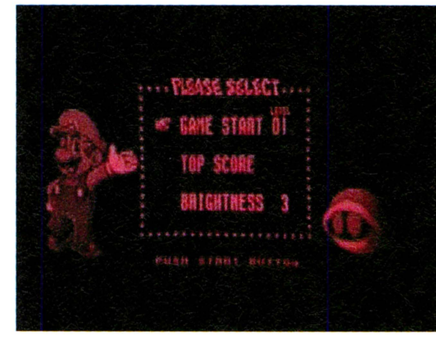
Auch Nintendo ist nicht unfehlbar: Virtual Boy – der Superflop

Nintendos Firmengeschichte ist im Grunde genommen eine einzige Erfolgsgeschichte. Von einigen kleineren Flops mit Instant-Reis und einem Taxiunternehmen Anfang der 60er Jahre mal abgesehen, ging es seit der Firmengründung im Jahr 1889 immer nur bergauf. Welches Produkt man auch auf den Mark brachte – es wurde ein Erfolg und verhalf der Firma zu weiterem Wachstum. Nachdem man 1983 den von Atari hingerichteten Videospielmarkt mit neuem Leben erfüllte, wurde Nintendo quasi zu einem Synonym für den Begriff "Videospiele". Egal ob NES, SNES oder Game Boy, alle von Nintendo veröffentlichten Konsolen setzten Maßstäbe und schlugen Verkaufsrekorde.

Konkurrenz

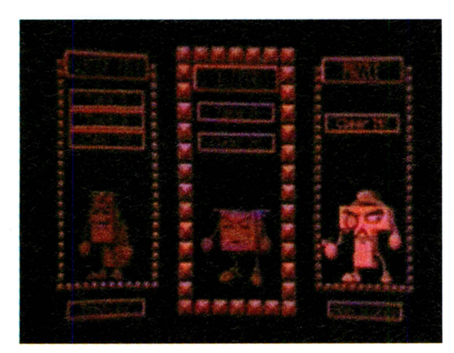
Alsbald umgab die ganze Firma eine Aura der Unfehlbarkeit – bis zum Jahre 1996, als man sich den wohl größten Flop der Firmengeschichte eingestehen musste: Virtual Boy. Mitte der 90er Jahre war für Nintendo eine Zeit voller Ungewissheiten. Zwar dominierte das SNES mit neuen Superlativen den kompletten Heimvideospielmarkt, nachdem der Mega Drive quasi hinweggefegt wurde, doch die Konkurrenz blieb nicht untätig: Sega kündigte den Saturn an und mit dem Elektronikmulti Sony betrat ein neuer Spieler das Feld. Beide Unternehmen versprachen also für den Herbst 1995 zwei neue Heimkonsolen, die Nintendo die Marktführerschaft streitig machen sollten. Das Kyotoer Traditionsunternehmen hingegen nahm die Herausforderung offenbar gelassen an, schließlich lief das SNES hervorragend und von der Nachfolgekonsole Nintendo 64 (die damals noch als Ultra 64 bzw. Project Reality bezeichnet wurde) kursierten allenfalls Gerüchte.

Trotzdem wollte man der Konkurrenz das Weihnachtsgeschäft 1995 nicht kampflos überlassen. Bereits zu Beginn des Jahres 1994 kamen erste Gerüchte darüber auf, dass der Game Boy-Erfinder Gunpei Yokoi an einem

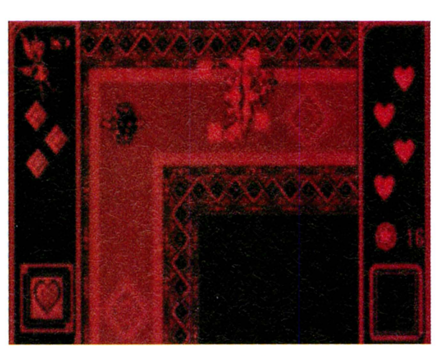


▲ Mario Clash ist eine 3D-Umsetzung des Klassikers Mario Bros.

Nachfolger seines Meisterwerks bastele. Genaues wusste jedoch niemand. Das neue Gerät sollte irgendwas mit Virtual Reality zu tun haben, munkelte man, mit einer 3D-Brille und einem 32-Bit-Prozessor; jedenfalls etwas technisch



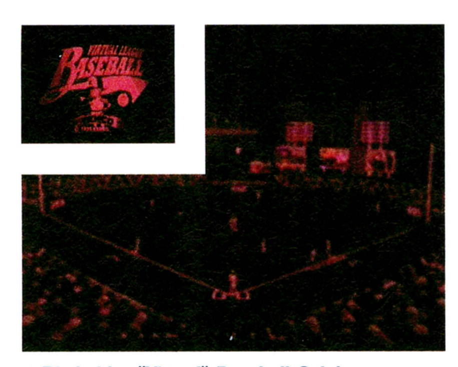
▲ 3-D Tetris hat mit V-Tetris nichts gemeinsam – nicht einmal den Hersteller.



▲ Weder die VB-Spiele noch die Hardware haben sich gut verkauft.



▲ Galactic Pinball gehört zu den mit Abstand besten Spielen für den VB.



▲ **Die beiden "Virtual"-Baseball-Spiele unterscheiden sich nur optisch voneinander.**

Revolutionäres, etwas, das nur von einer Firma wie Nintendo entwickelt werden könnte. Am 15. November 1994 machte Nintendo den ausufernden Spekulationen dann endlich ein Ende: Im Rahmen der alljährlichen Shoshinkai-Messe in Chiba wurde erstmals der Virtual Boy vorgestellt. Den staunenden Journalisten präsentierte man einen recht klobigen, rotschwarzen Kasten, der auf zwei metallenen Füßen stand und in den man zum einen Ende hineinsehen konnte. Quasi ein Virtual Reality-Helm ohne Halterung für den Kopf, dafür aber mit Standbeinen. Das in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Firma Reflection Technology entwickelte Gerät protzte zwar mit scheinbar beeindruckenden technischen Werten, enttäuschte die Benutzer aber auf ganzer Linie. Der 3D-Effekt war bei einigen Titeln wirklich gut gelungen, aber sonst? Vier Rottöne auf schwarzem Grund enttäuschten selbst eingefleischte Game Boy-Fans und die Tatsache, dass das Gerät nicht tragbar war, sorgte für zusätzliche Ernüchterung. Hinzu kamen der nicht geringe Preis von umgerechnet etwa 300 Mark sowie der hohe Stromverbrauch von sechs AA-Batterien in vier Stunden. Nach den erwartungsvollen Gerüchten im Vorfeld der Präsentation wurde bereits der erste Auftritt des VB zu einer großen Enttäuschung.

Die verlorenen Spiele

Name	Vertrieb	Genre	Land
Bound High	Nintendo	Geschicklichkeit	Japan
Doraemon	Epoch	Jump'n'Run	Japan
Dragon Hopper	Nintendo	Action	Japan
Faceball	Bullet Proof	Shoot'em-Up	Japan
Goldeneye 007	Nintendo	Action	USA
Interceptor	Coconuts	Shoot'em-Up	Japan
J League 3D Stage	J-Wing	Sportspiel	Japan
Mario Adventure	Nintendo	Jump'n'Run	USA
Mighty Morphin' Power Rangers	Bandai	Action	USA
Night Landing	POW	unbekannt	Japan
Niko-Chan Battle	Bullet Proof	Action	Japan
Out Of Deathmouth	J-Wing	Shoot'em-Up	Japan
Polygo Block	T&E Soft	Geschicklichkeit	Japan
Protious Zone	Coconuts	unbekannt	Japan
Shin Nihon Pro Wrestling	Tomy	Sportspiel	Japan
Sundays Point	Coconuts	unbekannt	Japan
VB Mario Kart	Nintendo	Rennspiel	USA
VI Racer	unbekannt	Rennspiel	USA
Virtual Battle Ball	Hect	unbekannt	Japan
Virtual Block	Bottom Up	Geschicklichkeit	Japan
Virtual Bomberman	Hudson	Action	Japan
Virtual Double	Vap	Geschicklichkeit	Japan
Virtual Gunmen	Victor	Shoot'em-Up	Japan
Virtual Mahjong	Vap	Geschicklichkeit	Japan
Virtual Pro Yakyu ´96	Kemco	Sportspiel	Japan
Worms	unbekannt	Geschicklichkeit	USA
Zero Racers	Nintendo	Rennspiel	Japan

Ungewissheit

Nintendo jedoch ließ sich von seiner Idee und dem dahinter steckenden Konzept nicht abbringen: Am 21. Juli 1995 stand der Virtual Boy zum Preis von 15.000 Yen (etwa 300 DM) in den japanischen Geschäften. Pünktlich zum Verkaufsstart waren auch fünf Spiele fertig: *Panic Bomber*, *Galactic Pinball*, *Mario's Tennis*, *Teleroboxer* und *Red Alarm* standen den Käufern zur Wahl. Leider war der Starttermin nach etlichen Verschiebungen sehr unglücklich: Die Sommermonate sind für die Videospielbranche traditionell etwas schwächer und vor allem standen der Release von PlayStation und Saturn unmittelbar bevor. Warum sollte man 300 Mark für ein rotschwarzes Etwas ausgeben, wenn wenige


Tech-Specs
Prozessor: NEC v810
Taktfrequenz: 20 MHz
RAM: 1 MBit D-RAM
Video-RAM: 512 KB P-SRAM
Cache: 1 KBit
Sound: 16-Bit-Stereo
Maximale Auflösung: 384 x 224 dpi
Stromversorgung: 6 x 1,5-V-Batterien
Spieldauer: 7 Stunden
Gewicht: 760 g
Größe: 21,7 x 25,4 x 11 cm
Startpreis: 15.000 Yen bzw. 179 US-Dollar

Alle erschienenen Spiele auf einen Blick

Name	Vertrieb	Genre	Land	Erscheinungstermin	Verfügbarkeit
3-D Tetris	Nintendo	GSK	USA	März 1996	normal
Galactic Pinball	Nintendo	GSK	Japan	Juli 1995	häufig
Galactic Pinball	Nintendo	GSK	USA	August 1995	normal
Golf	Nintendo	SPS	USA	November 1995	häufig
Insmouse No Yakata	I'Max	ACT	Japan	Oktober 1995	selten
Jack Bros.	Atlus	JNR	Japan	September 1995	selten
Jack Bros.	Atlus	JNR	USA	Oktober 1995	selten
Mario Clash	Nintendo	ACT	Japan	September 1995	normal
Mario Clash	Nintendo	ACT	USA	Oktober 1995	normal
Mario's Tennis	Nintendo	SPS	Japan	Juli 1995	häufig
Mario's Tennis	Nintendo	SPS	USA	August 1995	normal
Nester's Funky Bowling	Nintendo	SPS	USA	Februar 1996	normal
Panic Bomber	Hudson	GSK	Japan	Juli 1995	häufig
Panic Bomber	Hudson	GSK	USA	Dezember 1995	häufig
Red Alarm	Nintendo	ACT	USA	August 1995	häufig
Red Alarm	T&E Soft	ACT	Japan	Juli 1995	häufig
SD Gundam Dimension War	Bandai	ACT	Japan	Dezember 1995	extrem selten
Space Invaders: Virtual Collection	Taito	SEU	Japan	September 1995	extrem selten
Space Squash	Coconuts	SPS	Japan	September 1995	selten
T&E Virtual Golf	T&E Soft	SPS	Japan	November 1995	häufig
Teleroboxer	Nintendo	SPS	Japan	Juli 1995	häufig
Teleroboxer	Nintendo	SPS	USA	August 1995	häufig
V-Tetris	Bullet Proof	GSK	Japan	August 1995	häufig
Vertical Force	Hudson Soft	ACT	Japan	August 1995	häufig
Vertical Force	Nintendo	ACT	USA	Oktober 1995	häufig
Virtual Bowling	Athena	SPS	Japan	Dezember 1995	extrem selten
Virtual Boy Wario Land	Nintendo	JNR	Japan	Dezember 1995	häufig
Virtual Boy Wario Land	Nintendo	JNR	USA	November 1995	normal
Virtual Fishing	Pack In Video	SIM	Japan	Oktober 1995	selten
Virtual Lab	J-Wing	GSK	Japan	Dezember 1995	extrem selten
Virtual League Baseball	Kemco	SPS	USA	September 1995	häufig
Virtual Professional Baseball '95	Nintendo	SPS	Japan	August 1995	häufig
Waterworld	Ocean	ACT	USA	Oktober 1995	normal

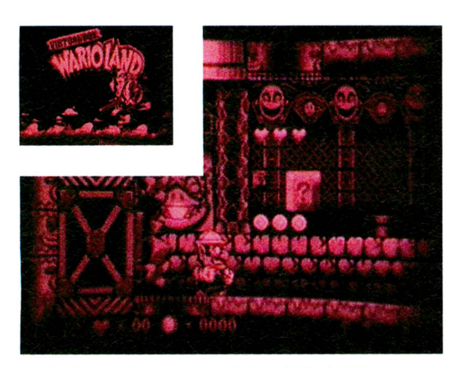


Wochen später zwei neue Heimkonsolen auf den Markt kommen?

Bereits nach wenigen Wochen zeichnete sich die Katastrophe ab. Ursprünglich hatte Nintendo gehofft, weltweit drei Millionen seines Virtual Boys an den Mann oder die Frau zu bringen. Kurze Zeit später jedoch wurden die Erwartungen auf magere 250.000 Einheiten in Japan eingegrenzt, und noch nicht einmal dieses Ergebnis konnte gehalten werden. Schätzungsweise 50.000 Konsolen gingen über den Ladentisch, daran konnte auch die umgehend gestartete Preisoffensive nichts mehr ändern.

Transpazifische Katastrophe

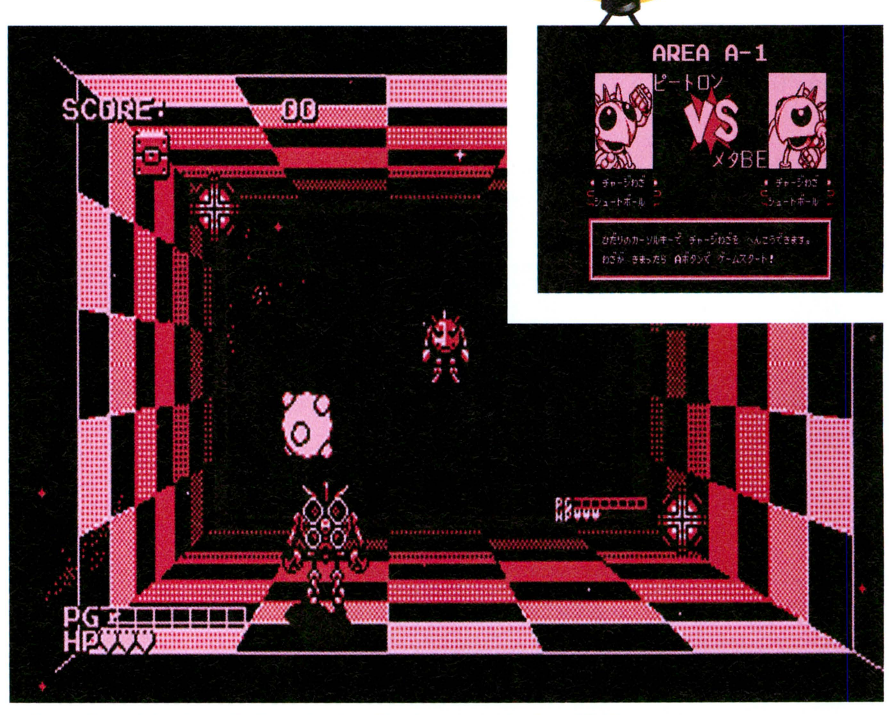
Nicht viel anders erging es Nintendo in Amerika. Mit 179 Dollar war der Virtual Boy zwar etwas teurer als in Japan, aber ansonsten war die Situation gleich: Spiele und Geräte standen in ausreichender Stückzahl zur Verfügung, die Werbemaschinerie lief, aber es interessierte sich niemand für das Gerät. Neben einer relativ zeitigen Preissenkung auf schlappe 99 Dollar (die das Gerät trotz der Mängel in vielen Bereichen auf jeden Fall wert war!) kooperierte Nintendo mit der Videothekenkette Blockbuster. Für umgerechnet 20 Mark konnte man sich einen Virtual Boy sowie zwei Spiele übers Wochenende ausleihen und bekam die



▲ **Wario Land ist auch auf dem VB ein Muss!**

Leihgebühr auf den Kaufpreis angerechnet, so man sich denn zum Erwerb entschließen konnte. Aber auch diese Aktion brachte rein gar nichts, obwohl man Blockbuster 20.000 Konsolen zur Verfügung stellte und somit die komplette USA fast flächendeckend bedienen konnte.

So musste Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi bereits auf der Shoshinkai 1995 zugeben, dass sich der Virtual Boy nicht so entwickelte, wie man es im eigenen Hause erwartet hatte. Zumal nicht nur der Verkauf des Virtual Boys samt Spielen Probleme machte, auch die Versorgung mit neuer Hard- und Software lief nicht gerade reibungslos. Angekündigte Zusatzhardware wie ein Link-Kabel (gleiches Prinzip wie beim Game Boy) oder höhenverstellbare Standbeine sind nie erschienen und auch die Softwareflut blieb aus. Vollmundig wurden 70 Titel allein für das Premierenjahr versprochen. Doch man kennt das Spielchen mit den Verzögerungen ja und da machte die Softwareindustrie auch im Falle des Virtual Boys keine Ausnahme. So erschienen bis zum offiziellen "Tod" des Systems im Frühjahr 1996 weltweit gerade einmal 22 unterschiedliche Spiele. Leider fielen dem frühen Aus auch einige sehr viel versprechende Titel zum Opfer: Spiele wie *Faceball*, *Goldeneye*, *Mario Kart*, *Bomberman*, *Zero Racers* (eine Umsetzung von *F-Zero!*) und *Mario Adventure* stellten stundenlangen Spielspaß in Aussicht.



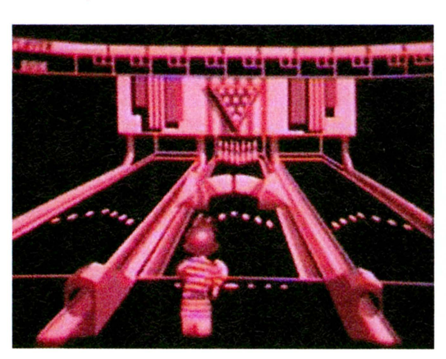
▲ **Space Squash bedient die Freunde einer Randsportart mit einer VB-Umsetzung.**

Softwareflaute

Aber auch das Problem der Softwareversorgung war im Endeffekt von Nintendo hausgemacht. Denn wie wenige Monate später das Nintendo 64, sollte auch der Virtual Boy zu einer elitären Konsole werden – nicht für die Käufer, sondern für die Hersteller. Nintendo befürchtete eine unüberschaubare Masse schlechter, unausgereifter Spiele und vergab die Lizenzen für die Softwareentwicklung nur sehr zögernd und unter Auflagen. Die meisten Softwarehersteller waren nach dem wenig gelungenen Auftritt auf der Shoshinkai ´94 aber sehr skeptisch, was die Zukunft des Virtual Boys anging. Große japanische Vertriebe wie Namco, Square und Konami mieden das Gerät ebenso wie die meisten westlichen Hersteller von Videospielsoftware. Und auch die Macher bei Nintendo selbst schienen nicht vollends von ihrer innovativen Hardware überzeugt zu sein – wie sonst ist es erklärbar, dass sich Yokoi-Schüler und Design-Gott Shigeru Miyamoto nicht dazu hinreißen ließ, auch nur an einem einzigen Spiel für den Virtual Boy mitzuarbeiten?

Was dann im Endeffekt an Software für den Virtual Boy erschien, war gar nicht mal so schlecht, wie es der Misserfolg des kompletten Projekts vermitteln mag. Die meisten Spiele waren überaus gut spielbar, auch wenn sie die Hardware und deren 3D-Fähigkeiten oft nicht







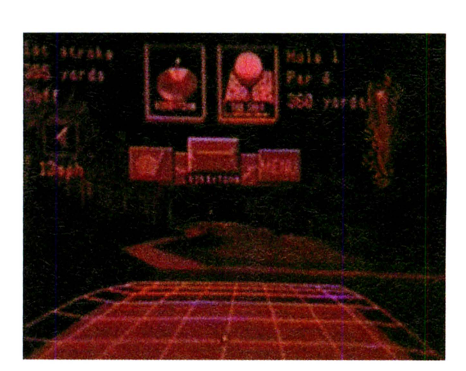


Anzeigen-Schluss

Auch Nintendos Werbekampagne in Amerika konnte die volle Bauchlandung des Virtual Boys nicht verhindern – sogar die Preissenkung auf wirklich moderate 99 Dollar brachte rein gar nichts. Hier ein paar Beispiele für die letzten Bemühungen, den Virtual Boy doch noch zu retten:



im Geringsten ausreizten. Insgesamt erschienen weltweit 33 Titel, von denen einige Spiele jedoch identisch oder zumindest nahezu gleich waren, so dass es eigentlich nur 22 verschiedene Spiele gibt. 19 Spiele erschienen in Japan (davon acht exklusiv), Amerika brachte es auf 14 Titel, von denen dreien der Sprung nach Japan verwehrt blieb. Die restlichen 11 Spiele, die folgerichtig in beiden Ländern veröffentlicht wurden, waren mit Ausnahme einiger Bildschirmtexte identisch. Bei *Virtual League Baseball* und *Virtual Professional Baseball '95* unterschieden sich jedoch die Formen der Spieler: Das amerikanische Modul verfügte über realistisch aussehende Baseballer, in der japanischen Version spielte man mit den in Nippon so beliebten Kopffüßern.



▲ **T&E Virtual Golf und das in Amerika erschienene Golf sind ein- und dasselbe Spiel.**

Todesstoß

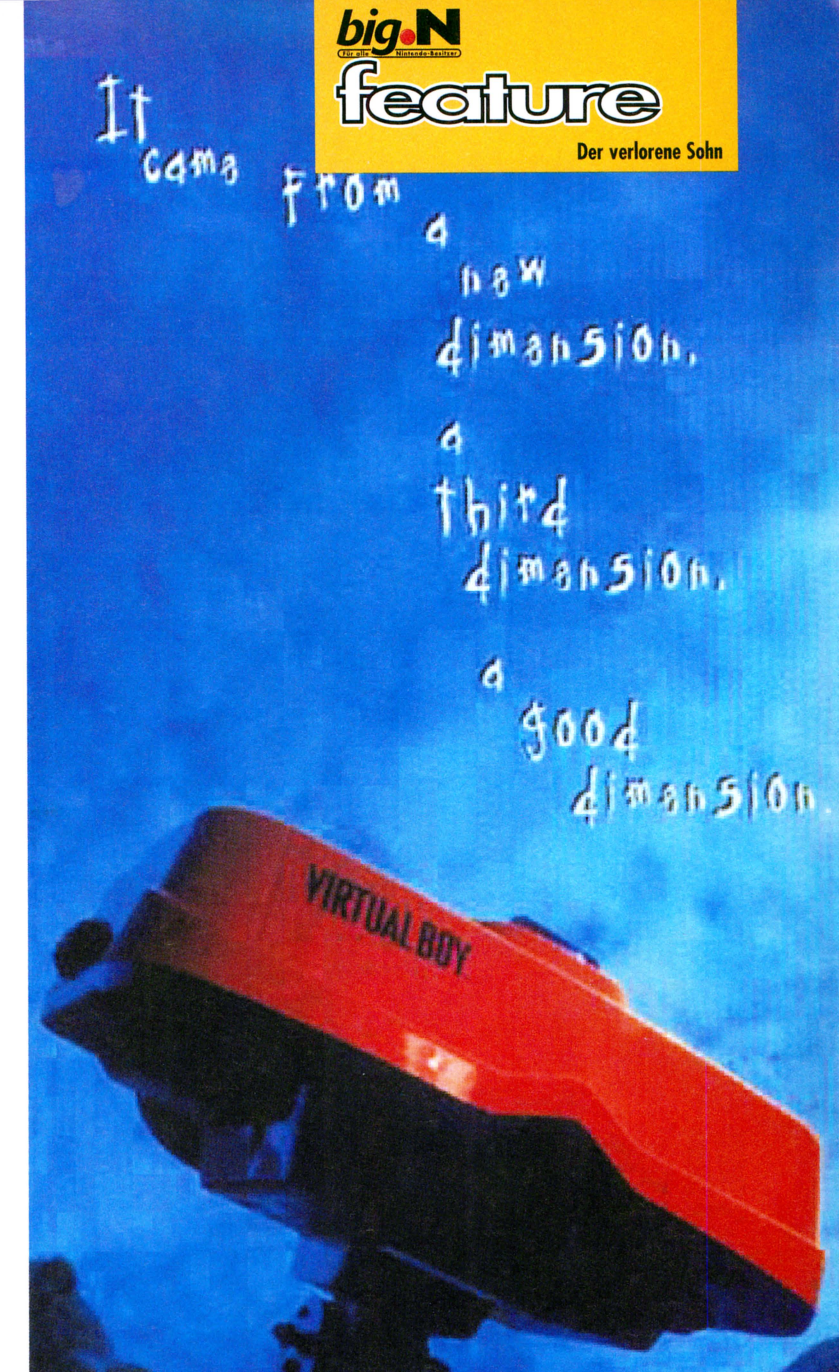
Wie die Spiele war auch das Gerät an sich nicht schlecht. Der 3D-Effekt war selbst nach heutigen Maßstäben noch beeindruckend, die Soundfähigkeiten gingen in Ordnung und einige Spiele ließen aufblitzen, zu was der Virtual Boy alles fähig war und ist. Das größte Problem war die Handhabung der ganzen Konstruktion, die alles andere als bombenfest auf einer möglichst stabilen Unterlage stand. Viele Benutzer klagten über Nackenschmerzen von der unbequemen Haltung beim Spielen und Kopfschmerzen wegen der sehr ungewöhnlichen Bildschirme. Außerdem war der Virtual Boy ein Solo-Vergnügen – man konnte niemandem beim Spielen zusehen und das letzte bisschen Gemeinschaftsvergnügen wurde durch das fehlende Link-Kabel zunichte gemacht.

Heute ist der Virtual Boy eine Konsole für Nintendo-Fans, die wirklich alle Geräte zu Hause haben müssen. Dass die Konsole nie in Deutschland erschienen ist und seit dem Flop inzwischen vier Jahre vergangen sind, macht die Beschaffung nicht einfacher. Bei einigen wenigen Exoten- und Gebrauchthändlern sowie bei den einschlägigen Auktionshäusern im Internet können Interessierte aber auch heute noch zu vernünftigen Preisen fündig werden. Dabei muss man für einen neuen Virtual Boy etwa 200 Mark investieren, für die Spiele je nach Seltenheitsgrad zwischen zwei oder drei bis hin zu mehreren hundert DM.

Ob sich die Investition lohnt, muss jeder für sich selbst entscheiden – eine interessante Konsole ist der Virtual Boy aber allemal! ■



▲ **Auf den ersten Blick sieht der Virtual Boy wenig spektakulär aus; seine Qualitäten erkennt man erst, wenn man ihn selbst ausprobiert.**




▲ Das Boxspiel um schlagkräftige Roboter, Teleroboxer, gehörte zum japanischen Start-Lineup.


▲ So sah der Virtual Boy aus, als er noch unter dem Projektnamen "Virtual Reality" durch die Medien geisterte.

Gunpei Yokoi (1941 – 1997)



Gunpei Yokoi wurde 1941 als Sohn eines Direktors einer pharmazeutischen Firma in Kyoto geboren. Nach einer glücklichen Kindheit in der vom Krieg weitgehend verschont gebliebenen Kaiserstadt absolvierte er eine Ausbildung zum Elektriker und bekam Ende der 60er Jahre eine Anstellung bei Nintendo, wo er sich um die Wartung von Anlagen zur Spielkartenproduktion kümmerte. 1969 wurde Yokoi der neu gegründeten Abteilung zur Herstellung von technischem Spielzeug zugeteilt und feierte sogleich seinen ersten Erfolg: Er konstruierte eine Greifhand aus Holz, die sich im ersten Jahr rund 1,2 Millionen mal verkaufte. 1973 folgte der erste Laser-Tontaubenschießstand der Welt, bevor Nintendo Ende der 70er Jahre schließlich ins Videospielgeschäft einstieg. Yokois "Game & Watch"-Artikel, tragbare LCD-Spiele, verkauften sich bis zum Anfang der 80er Jahre millionenfach. In dieser Zeit beaufsichtigte er unter anderem auch die Entwicklung von Donkey Kong (Shigeru Miyamotos erstem Welthit), für das er die Musik schrieb. 1984 wurde Gunpei Yokoi schließlich zum Leiter von Research & Development 1 ernannt, einer von drei Entwicklergruppen innerhalb von Nintendo, die damit beschäftigt waren, neue Software und Hardware zu entwerfen.

1989 feierte Yokoi seinen größten Erfolg: Der Game Boy erblickte das Licht der Welt. Als 1996 der Game Boy Pocket auf den Markt kam, begann Gunpei Yokois Stern jedoch schon zu sinken, denn ein Jahr zuvor floppte seine Entwicklung Virtual Boy auf ganzer Linie. Im August 1996 verließ er deshalb auch Nintendo und gründete seine eigene Spielefirma namens Koto.

Am 4. Oktober 1997 endete das Leben des genialen Erfinders auf tragische Weise, als er zwei Stunden nach einem schweren Autounfall in einem Kyotoer Krankenhaus verstarb.

Dinosaur Planet

Die Liste der potentiellen Megahits fürs N64 wird länger und länger. Auch Rare hat noch so manches As im Ärmel!



In einem Land vor unserer Zeit, Jurassic Park, Disney´s Dinosaur... Die Dinos kommen immer wieder und mit ihnen schwappt in schöner Regelmäßigkeit eine Woge der Begeisterung übers Publikum. Und das nicht nur im Kino, sondern auch bei den vielen Dino-Spielen, die es für alle Konsolen gab und geben wird. Eines davon ist *Dinosaur Planet* vom britischen Hersteller Rare. Die epische Handlung des Spiels erzählt die Geschichte der Stiefgeschwister Sabre und Krystal, die auf einem fremden Planeten, der von Dinosauriern beherrscht wird, ihr bislang größtes Abenteuer erleben sollen. In dieser Welt lagert ein unbekanntes Relikt, welches die Fähigkeit besitzt, das ganze Universum zu vernichten. Selbstredend ist der Weg zu diesem Artefakt alles andere als einfach zu begehen und mit allerhand Wesen gespickt, die Sabre und Krystal davon abhalten wollen, das Geheimnis des unbekannten Planeten zu lösen.



▲ **Die Polygonrate dieses Endgegners liegt sicher über dem Durchschnitt.**



▲ **Hier wird es herbstlich. Stimmungsvoll sind die Screenshots allemal.**



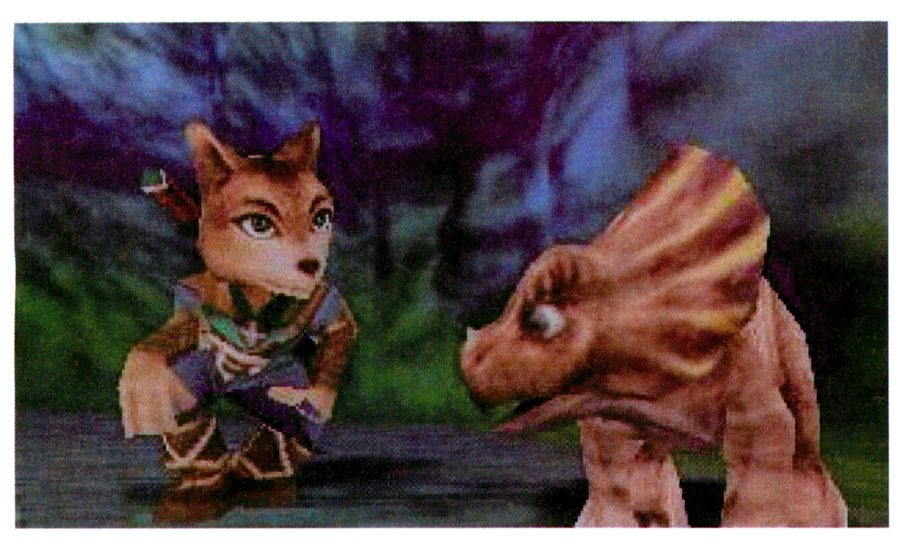
▲ **Unsere Abenteurer verschlägt es auch in warme Gefilde.**

Zelda im Jurassic Park

Die Aufgaben der beiden Hauptfiguren sollen "parallel, aber dennoch separat verlaufen", so Rare. Diese Aussage bietet freilich viel Raum für Spekulationen, lässt aber auf eine ordentliche Langzeitmotivation hoffen. Die beiden Hauptcharaktere bekommen auf ihrer Reise zu so ereignisreich klingenden Orten wie Warlock Mountain, Swapstone Hollow oder Discovery Falls Unterstützung durch zwei kleine, freundlich gesonnene Dinosaurier namens Tricky und Kyte. Tricky, ein winziger Triceratops ist Sabre beim Aufspüren von Geheimnissen und beim Lösen vieler Puzzles behilflich. Kyte, ein junges Pterodactylus-Weibchen gehört zur Gattung der Flugsaurier und steht Krystal mit ihren luftigen Fähigkeiten zur Seite. Dummerweise haben beide Wesen einen Appetit, der dem ihrer großen Artgenossen in nichts nachsteht. So heißt es, neben der Suche nach dem Artefakt auch Ausschau nach Nahrung für die kleinen Helfer zu halten – ansonsten könnten die sich auf Nimmerwiedersehen verabschieden.

Nach einer ersten Inspektion des Spiels sind Parallelen zu *Zelda: Ocarina of Time* nicht zu leugnen. Die Protagonisten sind, wie schon der spitzohrige Link, mit einem Schwert

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Rare
Genre: Action
Erhältlich: 4. Quartal



▲▶ **Intro und Cut-Scenes zeigen schon im derzeitigen Stadium Kinoqualität.**







bewaffnet und wechseln per Z-Knopf in eine spezielle Kampfperspektive. A- und B-Knopf erlauben eine Vielzahl schlagkräftiger Kombinationen. Auch die Umgangsart mit den interaktiven Charakteren, die Sabre und Krystal im Spielverlauf kennen lernen, erinnert an Miyamotos Knüller-Adventure aus dem Jahre 1998. Die geschmeidigen Animationen von Sabre im Kampf mit einem mächtigen T-Rex sehen beeindruckend aus und hören sich hervorragend an. Grazil rollt sich der junge Abenteurer nach links und rechts, um den riesigen Reißzähnen des Raubtiers auszuweichen. Wildes Gebrüll zeugt vom Gemütszustand des Sauriers, der Sabre um das Dreifache überragt. Blitzschnell versetzt Sabre dem Monster einige Hiebe, bis dieses mit einem Seufzen zu Boden geht.

Leistungsgrenzen?

Verpackt sind Szenen wie diese in einen grafischen Zuckerguss, der die Frage aufwirft, wann denn nun die Hardwareressourcen des N64 erschöpft sind. *Dinosaur Planet* wird das 4 MB Expansion Pak unterstützen und scheint die Speicherreserven auch wirklich zu nutzen. Lichteffekte in Echtzeit, verschiedene Wetterverhältnisse und lippensynchrones Sprechen sind schon in der frühen Version des Spiels Realität. Moment mal, lippensynchrones Sprechen – heißt das etwa...? Ja, das heißt es. *Dinosaur Planet* wird nach *Resident Evil 64* das zweite Spiel sein, das auf einer hochgezüchteten 512-MB-Cartridge ausgeliefert wird. Im Klartext bedeutet das Sprachunterstützung, die vielen anderen N64-Games in der Vergangenheit leider fehlte, und minutenlange, filmreife FMV-Sequenzen. Von der Größe des Moduls wird auch die musikalische Untermalung des Spektakels profitieren; davon kann man sich bereits jetzt anhand von MP3-Files auf Rares Webseite überzeugen. Mal unheilvoll, mal rührselig amüsant, wechselt der orchestrale Sound passend zur jeweiligen Spielszene. Es sieht so aus, als würde Rare nach *Zelda, Donkey Kong* und *Perfect Dark* ein weiteres Mal alles richtig machen. Als Release-Termin wurde von Rare Weihnachten 2000 ins Auge gefasst. ■

Sabre

Der 20-jährige Sabre ist der leibliche Sohn des großen Zauberers Random. Einst hatte Sabre einen älteren Bruder, der auf dem Schlachtfeld fiel. Über den Tod seines ältesten Sohnes verbittert, verschwand Random spurlos. Nun ist die Zeit gekommen, dass Sabre seinen Vater wiederfinden möchte.

Krystal

Im Alter von sechs Jahren wurde Krystal zum Waisenkind. Der umherirrende Random nahm sich des einsamen Mädchens an. Seit zehn Jahren ist sie nunmehr seine Begleiterin. Erst als sie einen geheimnisvollen, alten Tempel entdecken, verändert sich das Leben aller Beteiligten.

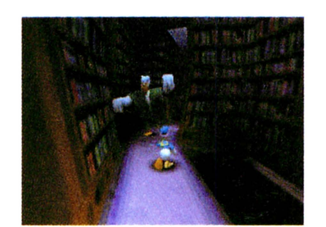
Random

Ein legendärer Zauberer und weiser Geschichtsschreiber, der in seiner Vergangenheit von grausigen Visionen heimgesucht wurde, verursacht durch mysteriöse Schriftstücke. Aufgrund des Todes seines ältesten Sohnes ließ er seine Familie zurück und durchstreifte ziellos die Länder.



Donald Duck – Quack Attack

Gutes aus Entenhausen: Die berühmteste Ente der Welt gibt ihr Debüt auf dem N64!



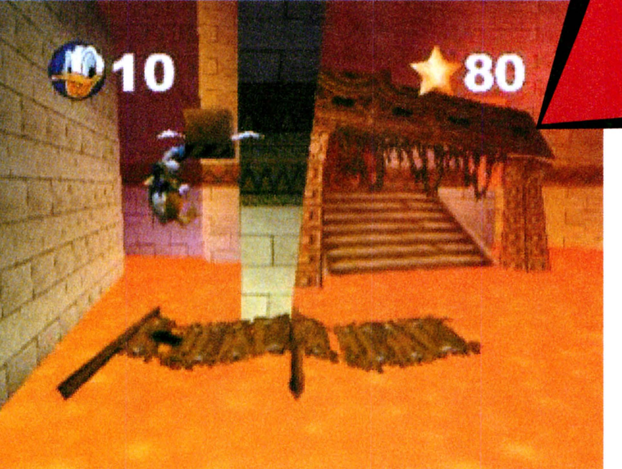


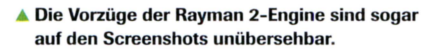
Tausendsassa oder Faulpelz? Bei Donald Duck ist diese Frage leicht zu beantworten: beides. Er kann alles, tut aber (möglichst) nichts. Was hat er in seinen Comics nicht schon geleistet – Raketen geflogen, Schiffe gefahren, ferne Länder bereist, als Phantomias für Recht und Ordnung gesorgt... Ganz, ganz selten sieht man ihn auch voller Missmut irgendwelchen Hilfsarbeiten nachgehen, im Haushalt für Ordnung sorgen oder bei Metzger und Bäcker seine Schulden begleichen. Dabei ist er so sympathisch, dass allein die Lustigen Taschenbücher jüngst die fantastische Rekordmarke von 200 Millionen verkauften Exemplaren durchbrochen haben. Wird es also nicht langsam Zeit für den berühmtesten Enterich der Welt, sich mal in einem 3D-Videospiel blicken zu lassen? Das hat sich wohl auch Ubi Soft gedacht, denn schon im Herbst wollen die Franzosen mit *Quack Attack* eine Premiere einläuten, die wir kaum noch erwarten können. Und damit fangen die guten Nachrichten erst an.

Wer rettet Daisy?

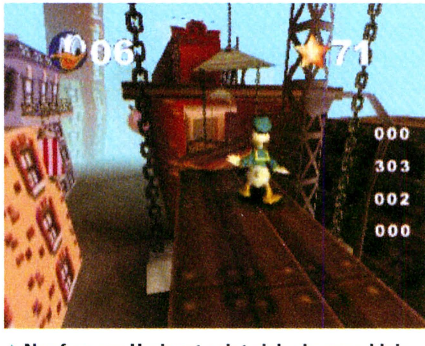
Doch zunächst zur Story. Daisy Duck arbeitet in Entenhausen als freiberufliche Journalistin und Fotografin. Vom Tagesblatt wird sie beauftragt, eine Reportage über den bösen Zauberer Merlock zu bringen und dessen imaginäres Königreich abzulichten. Doch Merlock, unberechenbar wie er nun mal ist, überlegt es sich anders und beendet das Interview – mit einer Entführung! Klar, dass sich Donald sofort aufmacht, seine Flamme aus der Gewalt des Magiers zu befreien. Und klar auch, dass es sich sein ewiger Rivale Gustav Gans nicht nehmen lässt, ebenfalls einen Befreiungsversuch zu starten. Gespielt wird einerseits in weitläufigen 3D-Landschaften, in denen du dich beinahe völlig frei bewegen kannst, und andererseits in seitlich scrollenden 2D-Locations. Wie viele der auf vier Welten verteilten 24 Levels zwei- bzw. dreidimensional spielbar sein werden, war allerdings noch nicht in Erfahrung zu bringen.

Da *Quack Attack* aber auf einer verbesserten *Rayman 2*-Engine basiert, kannst du ruhig davon ausgehen, dass ein Großteil des Spiels in 3D ablaufen wird. In diesen Levels waren schon in der ersten spielbaren Version zahlreiche Details und düstere Locations mit interessanten Lichtquellen zu bewundern. Wenn man bedenkt, dass *Rayman 2* in einem so frühen Entwicklungsstadium noch lange nicht so schmuck aussah, kann man einen echten Augenschmaus erwarten – vielleicht gelingt





▲ **Die Vorzüge der Rayman 2-Engine sind sogar auf den Screenshots unübersehbar.**



▲ **Nur fern am Horizont zeigt sich ein ganz klein wenig Nebel.**

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: 3. Quartal 2000



▲ Auch in der Game Boy-Version macht Donald bereits einen guten Eindruck. Das ausführliche Preview findest du in der big.N 6/2000!

▲ Kommt Hochmut vor dem Fall?



▲ In den düsteren Locations wie dieser Außenlandschaft und der Bibliothek fallen schon jetzt die differenzierten Lichteffekte ins Auge. Da kommt Stimmung auf!



▲ In cooler Stimmung ist der Balanceakt über diese provisorische Brücke nicht weiter schwer.

es den Entwicklern ja sogar, ihr bisheriges Meisterwerk zu toppen. Auch die Steuerung läuft bereits jetzt sehr rund und easy, man spürt bei jeder Bewegung, welche Engine den flüssigen Aktionen des neuen Helden zugrunde liegt. Natürlich kommen neben Donald, Daisy und Gustav noch weitere Entenhausener Berühmtheiten in *Quack Attack* vor, eine detaillierte Liste aller Figuren wollte Ubi aber noch nicht rausrücken.

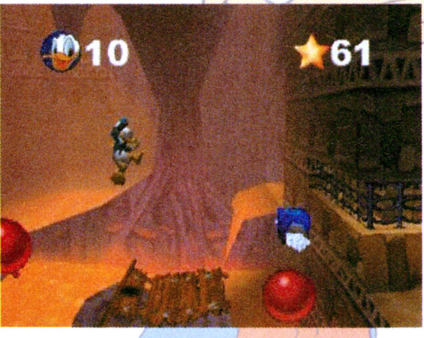
Dafür konnten wir uns schon an zwei wesentlichen Spielelementen ergötzen, mit denen das Gameplay ordentlich aufgepeppt werden soll. Zum einen hat Donald die Möglichkeit, sich umzuziehen. Und mit der Kleidung wechselt er die Fähigkeiten. Das sieht im Moment so aus, dass mit jedem Kleidungsstück auch eine Spezialfähigkeit übergestülpt wird. Ob es letztendlich noch mehr werden und ob auch die alltägliche blaue Matrosenkluft an eine besondere Fähigkeit gekoppelt sein wird, steht noch in den Sternen. Auch mit der Stimmung wechseln die Fähigkeiten. Ist Donald ruhig und gelassen, stehen ihm lediglich die Standardschläge und -aktionen offen. Regt er sich jedoch auf, kommen weitere Moves hinzu. Bis zur alles vernichtenden grauen Zorneswolke, aus der nur Fäuste, Füße, Blitze und Sterne aufzucken – du kennst sie aus den Comics. Allerdings lässt sich Donald dann auch nicht mehr so exakt steuern, er ist nun mal wütend. Steigert sich die Wut des Erpels bis zur Raserei, kann es zu echten Koordinationsstörungen kommen.

Das wird was!

Alles in allem kann *Donald Duck – Quack Attack* jetzt schon zeigen, was für großartige Spiele auf dem N64 möglich sind. Gute Entwickler, viele Ideen, ausreichend Zeit zum Programmieren und natürlich die kaum zu überbietende Lizenz könnten aus dem Spiel ein absolutes Herbst-Highlight machen. Auch wenn es sich abgedroschen anhört: Hier wird der Comic lebendig. Offensichtlich hat sich das Entwicklerteam wirklich mit den Comics und den Animationen der Zeichentrickepisoden befasst und es geschafft, diese 1:1 umzusetzen. Wenn jetzt auch noch die Sprachausgabe hinhaut – und es dürfte nicht sooo schwer sein, einen Sprecher zu finden, der das Gequake wirklich drauf hat –, steht uns vielleicht sogar die ultimative Versoftung einer Disney-Lizenz ins Haus. Verdient hätte es Donald ja, schließlich ist er viel sympathischer als Micky. Oder? ■



▲ Ob mit dem Standardanzug auch ein Special Move einhergeht? Erst die Zukunft wird es zeigen...



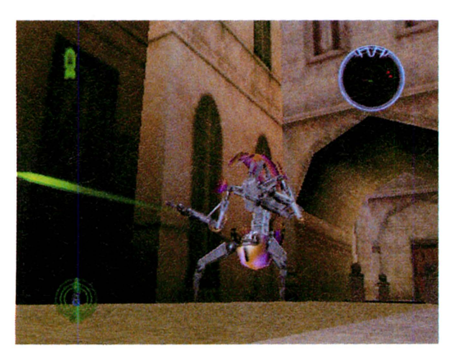
▲ Dank der guten Kamera sind auch punktgenaue Sprünge locker zu meistern.

Autor: Lukas Wilde

Star Wars Episode 1: The Battle for Naboo

Ein Jahr ohne Star Wars? Nicht in diesem Universum!

Nachdem nun wirklich jeder "Die dunkle Bedrohung" mindestens fünfmal im Kino gesehen hat und auch der Erstverkauf der Videos hinter uns liegt, sollte man meinen, die Episode 1 getrost vergessen zu können, richtig? Falsch! Vor längerer Zeit versprach Nintendo drei neue *Star Wars*-Spiele für das N64. Wir hatten *Rogue Squadron*, wir hatten *Episode1 Racer*. Jetzt soll mit *Star Wars: Battle for Naboo* der Höhepunkt der Star Wars-Reihe erreicht werden. Und da sich praktisch das komplette *Rogue Squadron*-Team mit dem Projekt befasst, steht uns ein richtiges Actionspiel ins Haus. Versetzen wir uns also für einen Moment in das letzte Drittel des Leinwandabenteuers. Der friedliche Planet Naboo steckt in gewaltigen Schwierigkeiten, da die Handelsföderation den Planeten belagert und

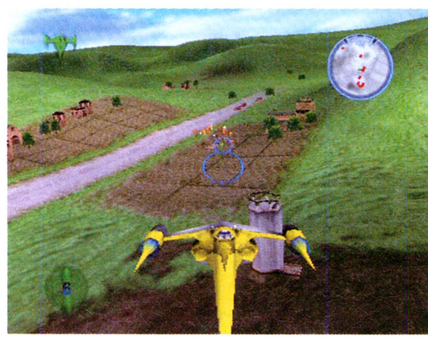


▲ **Die "Droidikas" gehören eindeutig zu den Bodentruppen.**

Angriffe auf die unschuldigen Bewohner ausführt. Zum Glück müssen sich die Einheimischen nicht alleine verteidigen: Die Streitkräfte der Republik stehen gemeinsam für den Frieden ein. Weil Obi-Wan Kenobi und Anakin Skywalker gerade ihren eigenen Aufgaben zur Rettung des Volkes nachgehen, wird dringend ein neuer Held benötigt, der die bewaffneten Streitkräfte leitet. Diese Rolle übernimmt der junge Soldat Gavyn Sykes, der sich gleich seine ersten Sporen verdienen kann.

Kampf mit allen Mitteln

Da auf Naboo leider nie X-Wings geflogen wurden, kannst du dieses Fortbewegungsmittel abschreiben – schließlich müssen die Vorgaben, die der Film stellt, genau eingehalten werden. Aber keine Panik: Neben den ebenso charismatischen gelben Naboo-Fightern kommen noch genug andere Fahrzeuge und Raumschiffe zum Einsatz. Fahrzeuge? Ja, in *Battle for Naboo* ist man nicht nur auf Fluggeräte angewiesen. Zusätzlich kann man im Verlauf der 16 Levels auch zu Land oder zu Wasser den Planeten unsicher machen (bzw. ihn retten). Da wären schwere STAP-Panzer, schnelle Landspeeder oder Kanonenboote, die notfalls auch mal eben von der Föderation ausgeborgt werden können. Das verspricht all die wunderbaren Kombinationen aus Boden-Luft-/Boden-Boden-/Luft-Luft-Kämpfen, die man bislang höchstens noch in



▲ **Tatsächlich, kein Nebel!**

Lylat Wars finden konnte. Aber es kommt noch besser! Im Gegensatz zu den Missionen in *Rogue Squadron*, die über der Oberfläche oder zumindest im Gravitationsfeld eines Planeten stattfanden, verlagert LucasArts die Gefechte diesmal auch in den Orbit. Weltraumschlachten in der Stratosphäre, klingt das gut?

Wie schon im Vorgänger gibt es viele versteckte Power-Ups, Waffen und geheime Fahrzeuge zu erspielen, die den Kampf erleichtern können, sofern man sich auf die Suche macht. Taktik spielt laut Hersteller ebenfalls eine wichtige Rolle. Schon die Wahl des jeweils passenden Vehikels ist von entscheidender Bedeutung. Natürlich sind exotische Raumschiffe eine großartige Sache, doch für Einsätze in Städten eignen sich eher Hovercrafts oder Panzer. Schließlich werden sich auch die Paläste der

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: LucasArts
Genre: Action
Erhältlich: Ende 2000



▲ Hovercraft oder Panzer? Egal. Hauptsache, die Munition geht nicht aus.

▲ **Kam dieses Gefährt nicht auch im Film vor?**

▲ **Mit einem Panzer bahnt man sich in den Burggärten den Weg durch Heere von Drohnen.**

Hauptstadt im Spiel wiederfinden lassen, in denen es gleich zu Auseinandersetzungen mit den Droiden kommt. Es sieht ganz so aus, als würden sich Fans von Anfang an wohl fühlen können.

Die zwei Seiten der Macht

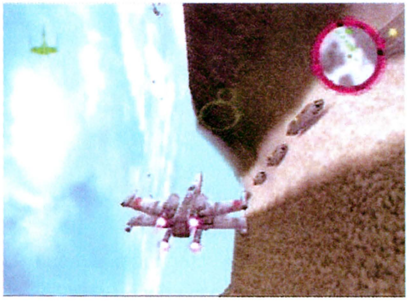
Doch selbstverständlich kommt das richtige Feeling erst bei entsprechender technischer Umsetzung auf. Auch hier gibt es nur positive Nachrichten: Factor5 steht für großartigen Sound und die Jungs bei LucasArts verstanden schon immer eine Menge von Effekten. *Naboo* basiert auf der deutlich verbesserten *Rogue*-Engine. Vor allen Dingen wird uns eine absolut nebelfreie Darstellung versprochen, die zusammen mit den Star Wars-typischen Special Effects jeden Hobbykrieger begeistern sollte. Außerdem wird zur Zeit an einem System des Schwierigkeitsgrades gearbeitet, das sich den Erfolgen des Spielers automatisch anpasst: Die Gegner sollen dich immer fordern, ohne unfair zu werden. Eigentlich bleibt nur ein Wunsch, den *Rogue Squadron* zurückließ, unerfüllt: ein Mehrspielermodus, für den ein solches Spiel geradezu geschaffen wäre. Leider tut sich in diesem Punkt nichts. Es lohnt sich aber trotzdem, *Episode1* noch nicht aus den Augen zu verlieren. ■

Es war einmal...

Kaum ein anderes Thema eignet sich so gut für Spiele quer durch alle Genres wie der "Krieg der Sterne". Während *Rogue Squadron* (89%) als Vorgänger von *Naboo* ebenfalls gekonnte Flugmanöver forderte, war *Episode One: Racer* (91%) ein Rennspiel im klassischen Sinne. Kaum jemand erinnert sich noch an eines der ersten N64-Spiele, *Star Wars: Shadows of the Empire (62%),* das von Shoot'em-Up-Levels über Weltraumschlachten bis zu Renneinlagen einen abenteuerlichen Genremix bot.



▲ **Der Level mit der Schlacht um Hoth gilt als Höhepunkt von Shadows of the Empire.**



▲ **Mit Rogue Squadron zeigte das Factor5-Team bereits sein Können.**

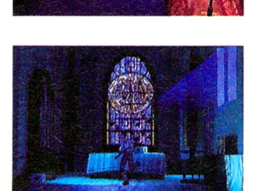


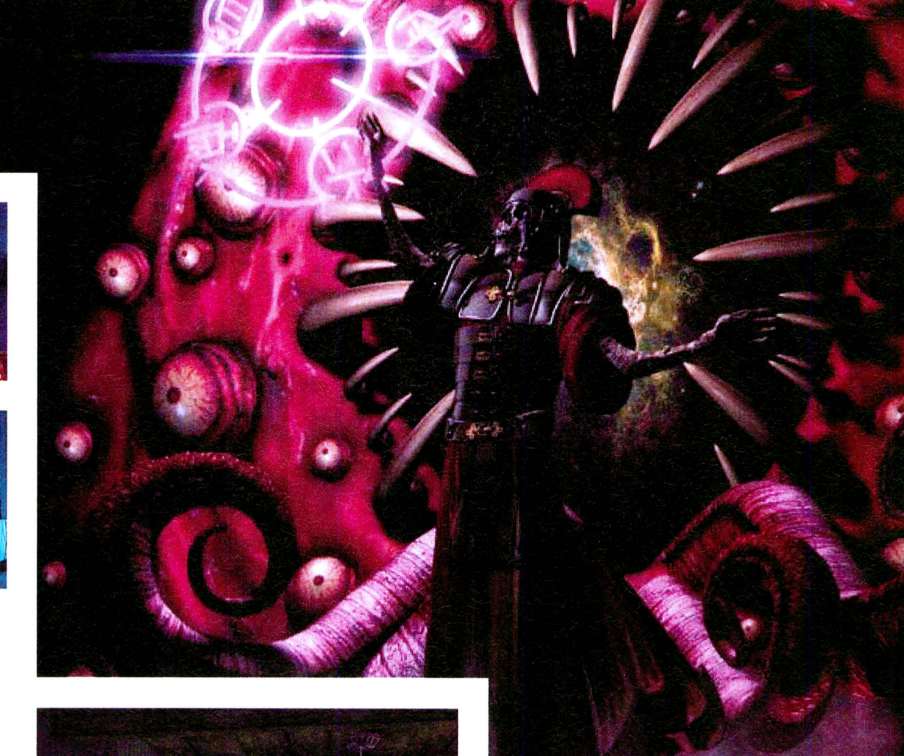
▲ **Star Wars: Racer ist das bislang aktuellste Spiel.**

Eternal Darkness

Nintendo setzt mit diesem Horror-Highlight endgültig sein "Kinderkonsolen-Image" aufs Spiel.

Nun kann keiner seine schlechten Spiele damit erklären, dass man sich halt noch nicht sooo gut mit der Hardware auskannte. Nix da! Denn obwohl *Eternal Darkness* der N64-Debüttitel für die kanadische Spieleschmiede Silicon Knights ist, überzeugte es bereits Fachpresse und Otto-Normal-User auf der diesjährigen E3. Sogar mehr noch: Das Spiel wurde als bestes Game der Messe nominiert. Und Nintendo war so angetan von der Arbeit des ehemaligen PlayStation-Entwicklers, der unter anderem auch für das Vampir-Rollenspiel *Blood Omen: Legacy of Kain* verantwortlich zeichnet, dass man die Silikon-Ritter gleich mal zu einer 2nd-Party, einem In-House-Entwickler also, erklärte. Damit stehen die Kanadier nun auf einer Stufe mit Nintendos Lieblingsteam Rare, und in eine ähnliche Qualitätskerbe wie die englischen 007-Entwickler will auch Silicon Knights mit *Eternal Darkness* schlagen.





▲ Bei diesem HiRes-Bild wird man schon fast an sein Mittagessen erinnert...

Drama mit Heldentod

Lange vor den Menschen tummelte sich eine ganz andere Spezies auf der Erde. Eine unglaubliche Lebensform, die weder den Naturgesetzen unterstand, noch an irgendwelche Ziele gebunden war. Ihrer Macht zum Trotz hatte ihre Regentschaft jedoch ein frühzeitiges Ende. Als nämlich das Eis unseren Planeten überzog, wurden die bisherigen Bewohner in ein Zeitloch gedrängt, aus dem sie nur flüchten konnten, wenn auf der Erde wieder die alten Lebensbedingungen herrschten. Dieser Zustand ist nun erreicht, allerdings hat der Homo Sapiens mittlerweile den blauen Planeten für sich beansprucht und will ihn nicht wieder hergeben. Alleine ist es nicht möglich, die erneute Weltherrschaft zu erlangen, also muss sich der Kult um die gefallene Kultur unter den machtbesessenen Verrückten dieser Welt erst herumsprechen, damit die antiken Ex-Bewohner wieder herbeigerufen werden können. Wer zuviel weiß, aber nicht dazugehört, wird leider auf bestialische Weise getötet.



▲ Da kommt richtige Horrorhaus-Stimmung auf. Oder lädt dieser Kamin zum Kuschelabend ein?

Dieses geheime Rumgemetzel an Unschuldigen erstreckt sich über einen Spiel- und Zeitraum von 2000 Jahren. Ganze 13 verschiedene Charaktere, vom mittelalterlichen Ritter mit Schwert und Rüstung über Top-Soldaten mit praktischen MGs bis hin zum friedliebenden Mönch, kommen währenddessen zum Einsatz. Inwiefern sie aber in die besagte Basis-Geschichte involviert werden, ist noch nicht bekannt. Denis Dyack, Präsident von Silicon Knights, verspricht uns aber, dass jede einzelne Spielfigur einen entscheidenden Part in diesem "Drama" spielen wird und nicht nur den Heldentod im Kampf für eine gute Sache sterben wird.



▲ Männer in Röcken waren zur Zeit der Römer anscheinend in, hehe...

Wahnsinnsbarometer

Als sicher gilt es, dass ein wirklich geniales Feature den Weg auf das fertige Modul finden

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Silicon Knights
Genre: Adventure
Erhältlich: 4. Quartal



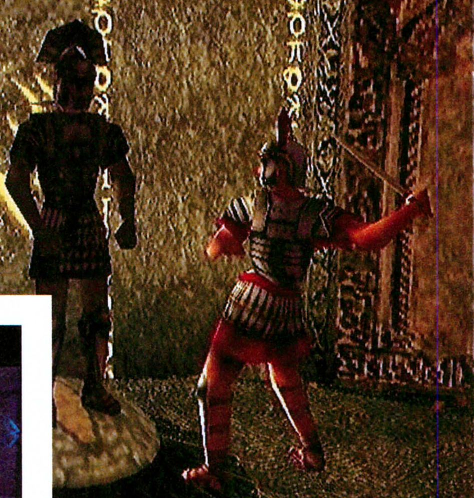
wird. Angesichts des ernsten und krankhaften Themas wird es ein "Wahnsinnsbarometer" geben. Je mehr du in die Levels vordringst, desto mehr lässt der Verstand des Charakters nach und viele unnatürliche, verrückte Dinge können plötzlich passieren, die den Spieler zusätzlich verwirren. Allerdings soll es eine Möglichkeit geben, diesen Prozess des Wahnsinns aufzuhalten. Welche das ist, das wollte man dann doch nicht preisgeben. Auf jeden Fall musst du neben dem eigentlichen Spielgeschehen auch noch auf diese kleine, aber feine Anzeige achten, um nicht vorzeitig am Rad zu drehen. Auch zum Kampfsystem hat man sich bereits kurz geäußert und ein paar Kampfsequenzen veröffentlicht. Auffällig ist, dass du nicht nur mit obligatorischen Schwertern kämpfen kannst, sondern auch auf schwerste Magie und sogar auf Automatikgewehre mit Laservisierung zurückgreifen darfst.

Dass dabei natürlich Unmengen von Blut spritzen, ist klar. Nicht umsonst wird *Eternal Darkness* oft mit der Horror-Referenz *Resident Evil* verglichen, die in keiner Version mit Splatter-Effekten geizt. Allerdings präsentiert sich das Spielgeschehen ganz anders. Es gibt keine vorgerenderten Hintergründe, sondern die Grafik wird komplett in Echtzeit berechnet, was atemberaubende Kameraschwenks und völlige Bewegungsfreiheit ermöglicht. Neben den detaillierten Polygonfiguren fallen besonders die vielen in Echtzeit berechneten Lichteffekte in der äußerst düsteren Spielumgebung ins Auge. Die Frame-Rate läuft mit 30 fps (Frames pro Sekunde) stets konstant und auch besagte Gewaltszenen werden schön blutig präsentiert. Wandelnde Mumien und Zombies kann man einfach einen Kopf kürzer machen, um sch(l)ussendlich den Rest des Körpers in die Hölle zu befördern. Der Sound soll der HiRes-Optik natürlich in nichts nachstehen und kann bereits jetzt mit glasklarer (englischer) Sprachausgabe überzeugen. Die Musik hört sich schön schaurig an und wenn man an die geplante Dolby Surround-Unterstützung denkt, freut man sich als Besitzer einer solchen Anlage natürlich doppelt auf das mindestens 256 Megabit große Modul, das genau zu Halloween am 31. Oktober in den USA erscheinen wird. Kein Wunder, *Eternal Darkness* wird von den Entwicklern als "psychologischer Thriller" bezeichnet. Und auf dieses "irre" Game freuen natürlich auch wir uns schon riesig...





▲ Dass das Expansion Pak bei dieser Grafik nur unterstützt wird, aber nicht notwendig ist, kann man kaum glauben.

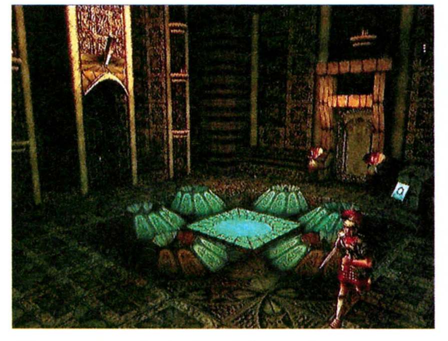


▲ Wie bei Spielen von Nintendo üblich, geraten nicht viele Details zu den Bildern an die Öffentlichkeit.





▲ Begegnungen mit Skeletten gehören anscheinend zur Tagesordnung eines Abenteurers.



▲ Neben dem römischen Krieger wird es noch zwölf weitere Charaktere geben.



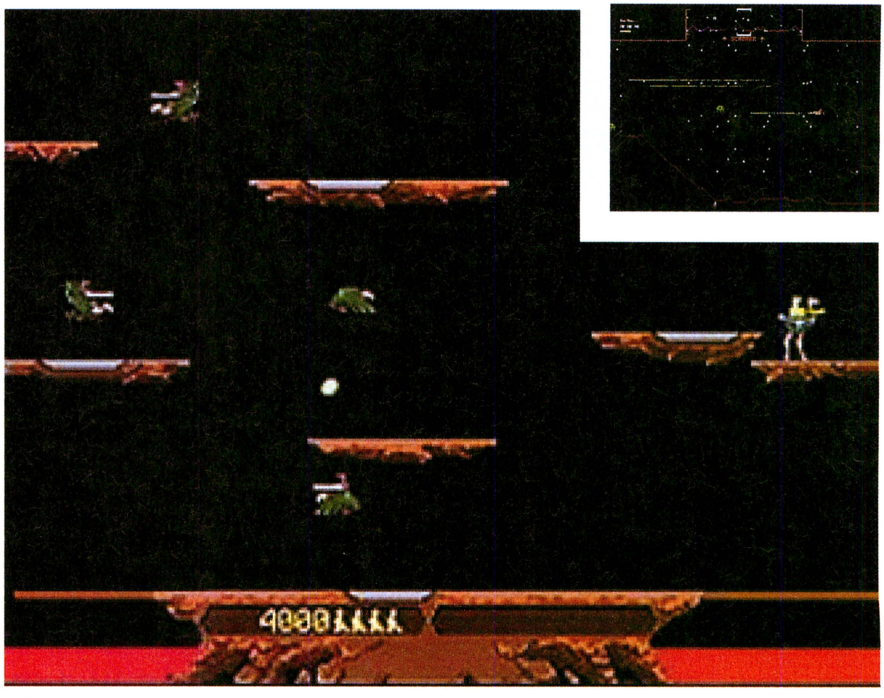
▲ Alle Szenarios sind sehr düster gehalten und bieten nur wenige, aber geniale Lichtquellen.

Vertrieb: n.n.b.
Hersteller: Midway
Genre: Action
Erhältlich: 4. Quartal 2000

Midway's Greatest Arcade Hits Volume I

Oldies, Oldies und kein Ende. Midway bietet jetzt sechs Klassiker auf einem Modul!

Nach modernisierten Neuauflagen alter Spielehits wie *Paperboy 64* und *Gauntlet Legends* bringt Midway nun auch die beliebte PlayStation-Serie *Greatest Arcade Hits* für das Nintendo 64 auf den Markt – zumindest mal auf den amerikanischen, denn für Deutschland hat sich bisher (leider) noch kein Vertrieb gefunden. Bei den *Greatest Arcade Hits* handelt es sich um sechs altgediente Automatenspiele aus der Pionierzeit der Videospiele, die zusammen auf ein Modul gepackt und in 1:1-Versionen auf den heimischen Bildschirm gezaubert werden. Dass diese Rechnung aufgehen kann, hat bereits Namco mit seinem *Museum* bewiesen, das sich in Amerika überraschend gut verkaufte.

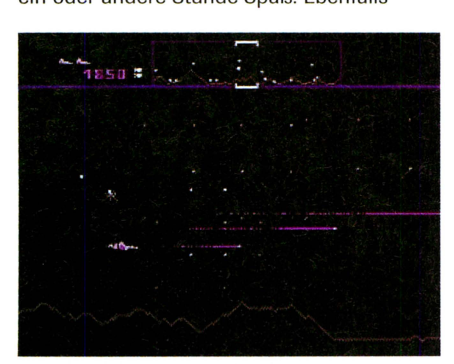


▲ Robotron 2084 war seinerzeit ein riesiger Erfolg.

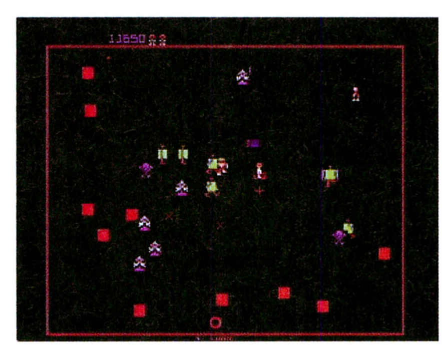
Oldie-Power

Während die Konkurrenz *Pac Man*, *Ms. Pac Man*, *Dig Dug*, *Pole Position*, *Galaga* und *Galaxian* auf einer Cartridge untergebracht hat, kontert Midway nun mit *Joust*, *Defender*, *Robotron 2084*, *Root Beer Tapper*, *Spy Hunter* und *Sinistar*. Das dürfte vor allem Shoot'em-Up-Fans freuen, denn immerhin zwei Drittel der Titel sind Ballerspiele. Absolutes Highlight der Spielekollektion ist jedoch *Joust*. Auf einem riesigen Vogel sitzend schwingt sich dein lanzenbewehrter Held in die Lüfte und versucht, andere Ritter von ihrem Flattervieh zu schubsen. Vor 15 Jahren war das Spiel ein absoluter Megahammer und auch heute verspricht der Titel noch die ein oder andere Stunde Spaß. Ebenfalls gespannt sind wir auf *Robotron 2084*, *Defender* und *Sinistar*, allesamt zu Klassikern gewordene Ballereien. Dass *Spy Hunter* nun im Rahmen der *Greatest Arcade Hits* erscheint, überrascht dann aber doch etwas, denn bereits vor einiger Zeit kursierten Gerüchte über eine Neuauflage dieses Shoot'em-Ups – gemeinhin erwartete man jedoch eine aufgemotzte 3D-Version und nicht die Urfassung. Letztes Spiel im Bunde ist mit *Root Beer Tapper* ein recht ungewöhnliches. Als Barkeeper musst du dafür sorgen, dass deine Gäste nie auf dem Trockenen sitzen, und das kann recht schnell recht stressig werden.

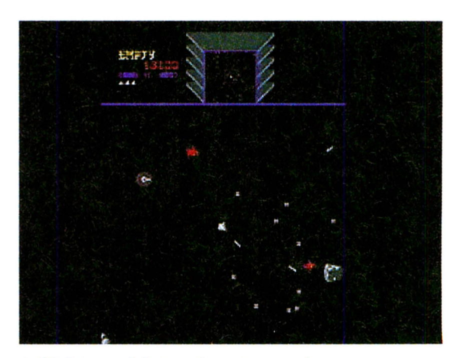
Freunde gediegener Nostalgieabende, die sich bereits vor Jahren von ihren alten Schätzen getrennt haben, dürfen sich schon mal auf den Herbst freuen – alle anderen finden in unserem umfangreichen Preview-Teil bestimmt eine lohnenswerte Vorfreudenalternative. ■



▲ An Defender scheiden sich die Geister – man liebt es, oder man hasst es.



▲ Sonderlich anspruchsvoll dürften die Programmierarbeiten nicht werden...



▲ Sinister gehört zu den etwas schwereren Spielen.


OPERATION
WINBACK
Nur wenn Du denkst wie ein Terrorist,
kannst Du sie auch besiegen.

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Rare
Genre: Rennspiel
Erhältlich: 4. Quartal

Mickey's Speedway USA

Rennfahrer Mickey wagt den Sprung vom Game Boy zum Nintendo 64!

Rares Kooperation mit Disney beginnt langsam Früchte zu tragen: Nach dem grandiosen *Mickey's Racing Adventure* für den Game Boy kommt jetzt *Mickey's Speedway USA* für das Nintendo 64.

Natürlich fahren Mickey, Minnie, Donald und Co. nicht ohne Grund kreuz und quer durch die Vereinigten Staaten. Pluto, der vielleicht beliebteste Zeichentrickhund aller Zeiten, wurde von den bösen Wieseln entführt und irgendwo versteckt - wo, das weiß keiner so genau und deshalb machen sich Plutos Freunde auf die Suche nach ihm. Diese Suche führt die Disney-Helden unter anderem nach Miami, Alaska, Seattle, in die Everglades und nach New York - also überall dorthin, wo es in den Staaten was zu sehen gibt. Die Szenarien sind dabei aber nicht mit einem besonders hohen Anspruch auf Wirklichkeitsnähe gestaltet worden - die Freiheitsstatue in New York sieht beispielsweise sehr... mausig... aus.

Das Spiel ist in fünf Grand Prix aufgeteilt, die aus jeweils vier Strecken bestehen. Am Anfang stehen jedoch nur drei zur freien Verfügung. Die kannst du dann auch in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Hast du das geschafft, bekommst du Zugang zum vierten Grand Prix. Um die fünfte und letzte Runde freizuschalten, wirst du dich allerdings besonders stark ins Zeug legen müssen. Überall auf den ersten 16 Strecken werden geheime Gegenstände versteckt sein. Nur wenn du sie alle findest, wirst du Zutritt zum letzten und schwersten Grand Prix bekommen.

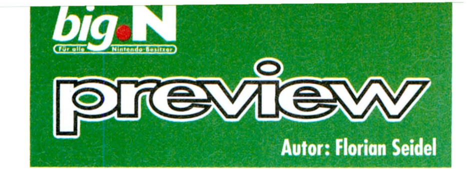
Comic-Spaß

Nicht zuletzt dank Rares *Diddy Kong Racing*, das im Solomodus bis heute zu den besten Fun-Racern gehört, sind die Erwartungen an *Mickey's Speedway USA* enorm. Glücklicherweise macht das Spiel bereits in der Vorabversion einen hervorragenden Eindruck. Die Kombination aus abwechslungsreicher Grafik und exzellenter Steuerung verspricht Großes. Besonders hohe Erwartungen stellen wir natürlich auch an den Mehrspielermodus, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig ran dürfen und der dem aus *Diddy Kong Racing* nicht unähnlich sein wird. Allerdings ist die Disney-Welt eine sehr friedliche und deshalb wird es beispielsweise statt Raketen Baseballs geben und statt Minen ein paar Ölflecke.

Parallel zur Nintendo 64-Version von *Mickey's Speedway USA* wird übrigens auch eine für den Game Boy Color entwickelt, die etwa gleichzeitig im Herbst erscheinen soll; leider gibt es von der portablen Version noch keine Bilder und auch keine weiteren Infos. Fast keine, denn wie Nintendo verlauten ließ, sind beide Spiele kompatibel, so dass wie bei *Perfect Dark* oder *Mario Golf* Daten per Transfer Pak übertragen werden können.

Mickey's Speedway USA ist momentan für das vierte Quartal geplant, doch wegen der vielen anstehenden Top-Titel aus dem Hause Rare würde uns eine Verschiebung ins nächste Jahr nicht weiter überraschen - und zu Ostern wollen wir schließlich auch noch gute N64-Spiele, oder? ■

▲ Die ersten Screenshots sehen fast schon zu gut aus, um wahr zu sein.



Pokémon Puzzle League

Pokémon mal ganz anders – als Tetris-Variante!

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: NST
Genre: Geschicklichkeit
Erhältlich: 4. Quartal

Die Pokémon machen sich auf dem N64 langsam richtig breit. Nach *Pokémon Stadium*, dem bald erscheinenden *Pokémon Snap* und möglicherweise auch *Hey You, Pikachu!* taucht ein viertes Spiel mit den kleinen Knuddelmonstern am Horizont auf: *Pokémon Puzzle League*.

Das Spielprinzip ist einfach zu verstehen, aber schwer zu meistern: Verschiedenartige Steine schieben sich von unten in einen Tetris-Zylinder und wachsen unaufhaltsam nach oben. Unaufhaltsam? Nein, durch überlegtes Tauschen zweier nebeneinander liegender Steine musst du dafür sorgen, dass mindestens drei gleichfarbige Steine eine horizontale oder vertikale Reihe bilden. Gelingt dir das, verschwinden die Steine und schaffen so Platz für neue.

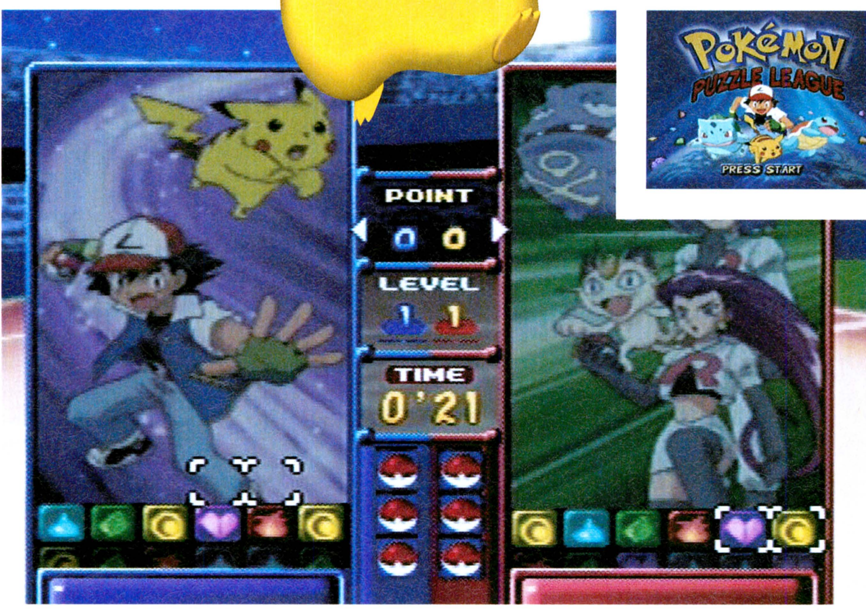
Pika, Pika!

Die Spielidee ist im Grunde genommen schon recht alt: Die so genannten Panel De Pon-Spiele bilden in Japan eine beliebte Serie und auch in Amerika und Europa ist das Prinzip nicht ganz neu – 1996 erschienen bereits Versionen ohne Pokémon-Lizenz für das SNES und den Game Boy.

Nicht zuletzt deshalb lässt sich Hersteller NST (bekannt durch seine Umsetzung von *Ridge Racer* für das Nintendo 64) einiges einfallen: Neben der klassischen 2D-Variante soll es eine aufgepeppte 3D-Version geben, sechs Spielmodi (Main Stadium, Marathon Field, Pokémon Spa, Mimic Mansion, Time Zone und Puzzle University) werden für Abwechslung sorgen. Die Hauptaufgabe in *Pokémon Puzzle League* klingt allerdings sehr bekannt: Besiege alle 16 Trainer und werde zum Pokémon Puzzle Master!



▲ Zu zweit macht PPL erst richtig Spaß.



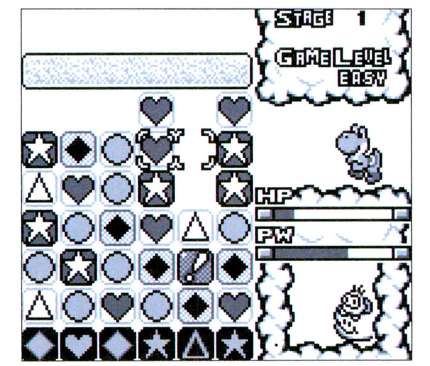
▲ Pikachu und Ash treten gegen das Team Rocket an.

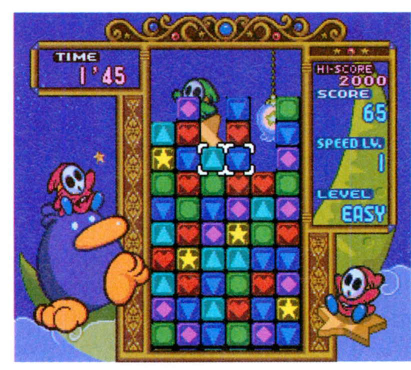
Im Gegensatz zum genialen *New Tetris* wird *Pokémon Puzzle League* leider nicht über einen 4-Spieler-Modus verfügen, es dürfen also nur zwei Spieler ran. Die bekommen dann aber alles geboten, was man von einem ordentichen Tetris-Clone erwartet: verschiedene
Spielmodi und vor allem ganz viele Gemeinheiten zum Einander-das-Leben-schwer-machen.

So wird dann auch schon jetzt relativ deutlich, was uns Ende des Jahres erwarten wird: ein gut durchdachtes Puzzle-Spiel mit einigen abwechslungsreichen Variationen, und das Ganze im knuddeligen Pokémon-Look. Da das Nintendo 64 mit Geschicklichkeitsspielen dieser Art bisher ja nicht gerade überflutet wurde, ist *Pokémon Puzzle League* ein Spiel, das man im Auge behalten sollte – in einem halben Jahr wissen wir mehr! ■

Tetris Attack

Die Vorlage für *Pokémon Puzzle League, Tetris Attack,* erschien 1996 für den Game Boy und das SNES. Schon damals konnte das simple, aber dennoch fesselnde Spielprinzip überzeugen und heimste in der Presse durchweg gute Bewertungen ein.







Uns gibts am längsten!
Testen Sie Deutschlands erfahrenstes Spiele-Mag!
Die nächsten 3 Ausgaben für nur
12,– DM
im Mini-Abo
• 6 CD-ROMs mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
• Mehr als 400 Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
• Portofreie Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!
• Für nur 12,– DM statt der regulären 26,70 DM!
Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
PC Joker Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON
Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,– statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.
Name/Vorname
Straße/Hausnummer
PLZ/Wohnort
Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Was bedeuten **die Boxen?**

Unsere Tests sind mit zahlreichen Standardboxen gespickt. Wenn du zu faul bist, um den ganzen Text zu lesen, kannst du dir damit einen schnellen Überblick verschaffen. Aber was genau bedeuten die Boxen wirklich?

ninfo

Spieler: Die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig zocken können.

Expansion Pak: Unterstützt das Spiel Nintendos Speichererweiterung oder nicht?

Rumble Pak: Wie sieht es mit der Unterstützung für das Rumble Pak aus? Ja oder nein?

kurz&knapp

Der Test in Stichworten:

Was hat uns besonders gut gefallen?

Was hat uns tierisch genervt?

Alle Kritikpunkte in der praktischen Übersicht!



big.N-Bewertung

Wir bewerten die Spiele in den Kategorien Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß auf einer Skala von 1 bis 5. Was bedeuten die einzelnen Abstufungen?

Da waren richtige Künstler am Werk – fünf Punkte in einer Kategorie lassen kaum Wünsche offen!

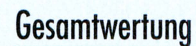
Ziemlich gute Arbeit – es gibt nur ein paar Kleinigkeiten, die man verbessern könnte, ab so ist es auch okay.

Mittelmaß – wer drei Punkte kassiert, hat solide Arbeit geleistet, hebt sich jedoch nicht merklich von der Konkurrenz ab.



Das sieht nicht gut aus – eigentlich sollte dieser Aspekt der Spiels noch einmal komplett überarbeitet werden.

Absoluter Mist – wer dafür verantwortlich ist, sollte zum Steineklopfen nach Sibirien geschickt werden.



Gesamtwertung

Jedes Spiel bekommt von uns eine Punktzahl auf einer Skala von 0 bis 100 – aber was bedeutet das? Wir sagen dir mit zwei Ziffern ganz grob, ob sich der Kauf eines Spieles lohnt. Um ganz sicher zu gehen, solltest du aber den kompletten Test lesen und auch dem jeweiligen Genre nicht ganz abgeneigt sein!



95+ Ein absolutes Ausnahmespiel. Nur wenn uns ein Spiel rundum überzeugen kann, erhält es eine Traumwertung – Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß reichen da nicht. Ein Megaspiel muss etwas haben, das es von allen anderen Spielen unterscheidet.



90% - 94% Wer die 90 %-Marke erreicht oder überschreitet, bekommt unseren big.N-Award. Diese Spiele sind handwerklich nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen, die uns tagelang vor den Bildschirm gefesselt haben. Trotzdem fehlt ihnen der letzte Kick, der sie in die Liga der modernen Klassiker katapultiert.





80% - 89% Wer sich bei uns im 80er-Bereich platziert, braucht sich vor anderen Spielen nicht zu verstecken. Selbst Leute, die dem Genre eigentlich nicht viel abgewinnen können, dürfen einen Blick riskieren, denn die solide Umsetzung bekannter Spielideen ist immer wieder aufs Neue fesselnd.

60% - 79% Das ist die Zone für Genre-Fans. Wenn du von einer ganz bestimmten Art Spiele nicht genug bekommen kannst, dann darfst du immer noch bedenkenlos zugreifen. Zwar halten sich die Innovationen in Grenzen, und auch die technische Umsetzung kann gewisse Mängel aufweisen, dennoch sind diese Spiele zumindest kurzzeitig motivierend.

30% - 59% Achtung! Ab hier wird es langsam wirklich bedenklich! Wenn ein Star Wars-Spiel eine solche Wertung bekäme, sollte sich selbst der begeistertste Sternenkämpfer überlegen, ob er sich diesen Krampf antun möchte. Neue Ideen gibt's meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

10% - 29% Wenn du deinen Freunden die Unterlegenheit deines Nintendo 64 gegenüber dem Mega Drive demonstrieren möchtest, dann kaufe dir ein Spiel, das von uns derart schlecht bewertet wurde – miese Ideen dilettantisch umgesetzt. Diese Spiele sind keine fünf Mark wert!

Unter 10% So miese Spiele gibt's für das Nintendo 64 nicht? Bisher noch nicht, aber wer weiß, was die Zukunft noch alles bringt...

Vertrieb: Wer bringt das Spiel in den Handel?

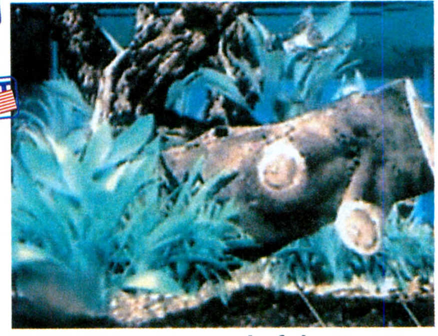
Hersteller: Wer hat das Spiel programmiert?

Genre: Um was für eine Art von Spiel handelt es sich? Sport? Jump'n'Run? Etwas ganz anderes?

Erhältlich: Wann kommt das Spiel in den Handel?

Preis: Was musst du für das Spiel berappen?

Diesmal im **Test!**



Legend of the Sea King



Taz Express

Game Boy (Color)



Für Game Boy-Spiele haben wir einige Änderungen vorgenommen. Bei der "ninfo" entfällt aus technischen Gründen die Angabe für das Expansion Pak, dafür gehen wir auf die verschiedenen Farbvarianten ein:

Schwarzweiß: Läuft das Spiel überhaupt auf dem alten Schwarzweiß-Game Boy?

Farbe: Gibt es einen speziellen Farb-Modus, für den man einen Game Boy Color braucht?

Rumble-Funktion: Hat das Spiel eine eingebaute Rumble-Funktion?

Außerdem werden Game Boy-Spiele nicht auf einer Skala von 0 bis 100 bewertet, sondern wie die Hardware nur von 1 bis 5.

Bewertung

Grafik: Ist das Spiel ein Augenschmaus, oder erinnert es dich an die Pizza, die unter deinem Sofa vergammelt

Sound: Klingt es wie Musik in deinen Ohren oder eher wie ein Fingernagel, der an einer Tafel kratzt?

Gameplay: Ein perfekt auf deine Wünsche abgestimmter Riesenspaß oder so unterhaltsam wie das Kaffeekränzchen deiner Großtante?

Dauerspaß: Wirst du es immer wieder spielen wollen, oder hat man es schon nach fünf Minuten durchgezockt

Gesamt: Die Gesamtwertung! Sie wird nicht nach den oben beschriebenen vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

▶ **Unser Fazit:** Das gesamte Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!

Alternativen
Vielleicht gibt es ja schon Spiele ähnlicher Machart in den Regalen der Händler – wir verraten dir, welche Konkurrenzprodukte erhältlich sind und in welcher Ausgabe sie von uns getestet wurden.

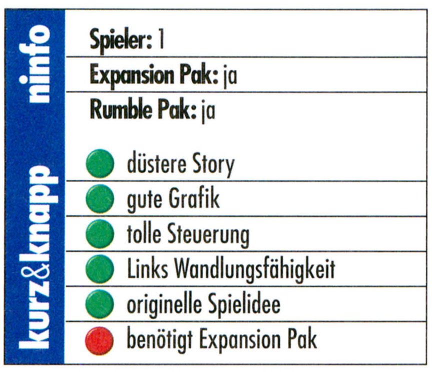


Autor: Karsten Rohloff

IMPORT SPIEL

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Nur als Nebengeschichte angekündigt, entpuppte sich Majora's Mask plötzlich als höchst eigenständiges, vielleicht sogar wegweisendes Spiel – aber lohnt sich der Import wirklich?


kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Expansion Pak: ja
Rumble Pak: ja

- ● düstere Story
- ● gute Grafik
- ● tolle Steuerung
- ● Links Wandlungsfähigkeit
- ● originelle Spielidee
- ● benötigt Expansion Pak

Auch Superhelden haben's nicht immer leicht. Nach seinem letzten großen Abenteuer, gemeinhin bekannt unter dem Titel *Ocarina of Time*, will der junge Link eigentlich nur eines: nach Hause! Auf seinem treuen Pferdchen Epona reitet er also gen Heimat. Sein Weg führt ihn dabei durch einen dunklen, nebligen Wald. Plötzlich tauchen zwei glühende, sich rasend schnell bewegende Kreaturen aus der Dunkelheit auf und Epona fängt an zu scheuen. Link ist von der unerwarteten Aktion total überrascht und wird abgeworfen. Dann taucht ein Unbekannter aus dem nebelverhangenen Unterholz auf und durchsucht den bewusstlosen Link nach Wertgegenständen. Stalkid, so der Name des maskierten Fremden, findet die Okarina der Zeit, verwandelt Link in ein Deku-Wesen und



▲ Was wäre Link nur ohne Okarina und sein Pferdchen?

versucht, auf Epona zu fliehen. Hyrules Held wacht jedoch im letzten Moment auf und sieht, wie Stalkid und Epona in der Öffnung eines riesigen Baumes verschwinden. Bei ihm ist Chat, eine der beiden glühenden Feen, die Link um Hilfe bittet: Stalkid habe neben Epona und der Okarina auch ihren Bruder Trail in seine Gewalt gebracht. Link sagt natürlich zu und folgt Chat, als er plötzlich in ein bodenloses Loch fällt, das selbst Alice (ja, die aus dem Wunderland!) vor Neid erblassen lassen würde.

Mysteriös

Am Ende des doch nicht ganz bodenlosen Durchgangs angekommen, ist Link höchst verwirrt: Die Umgebung kommt ihm irgendwie bekannt vor, erinnert sie ihn doch stark an



▲ Als Gorone verkleidet hat Link besondere Fähigkeiten.



▲ Action wird wieder groß geschrieben.

Hyrule. Und auch die Bewohner haben die Gesichter alter Freunde. Doch eines ist anders als in Hyrule – der Himmel, an dem sich ein riesiges Objekt abzeichnet. Die Bewohner der



Vertrieb: Import
Hersteller: Nintendo
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 180 DM

fremden und doch so bekannten Welt sind sich einig: In wenigen Tagen wird ein Komet auf die Oberfläche stürzen und ein für allemal sämtliches Leben auslöschen. Es sei denn, natürlich, Link fände den geheimnisvollen maskierten Mann.

Erster Anlaufpunkt für unseren jungen Helden ist der Maskenverkäufer aus *Ocarina of Time,* der es sich in Clocktown, der Hauptstadt des geheimnisvollen Reiches Talmina, bequem gemacht hat. Dieser bittet Link um Hilfe, da Stalkid ihm die magische Maske von Majora gestohlen hat. Da Link sich sowieso Epona und vor allem seine Okarina zurückholen (und nebenbei Trail befreien) wollte, sagt er dem Händler sofortige Hilfe zu. Doch das zweite Treffen mit Stalkid ist nur teilweise von Erfolg gekrönt: Zwar kann Deku-Link seine Verwandlung rückgängig machen und sich die Okarina der Zeit schnappen, Majoras Maske und somit das Instrument zur Rettung der Welt bleiben ihm jedoch verwehrt. Und in drei Tagen schlägt der Komet ein...



▲ **Das bewährte Kampfsystem aus Ocarina Of Time kommt wieder zum Einsatz.**





Düster

So viel zur Vorgeschichte des neuen Zelda-Spiels, das nach den Interimsbezeichnungen *Zelda Gaiden* und *Mask of Mujula* jetzt endlich unter dem Titel *Majora's Mask* in Japan erschienen ist. Wie in jedem Spiel der Zelda-Reihe schlüpfst du auch diesmal wieder in die Rolle des jungen Helden Link, der auf die ein oder andere Weise die Welt retten muss. Diesmal soll also ein schwerer Gesteinsbrocken vom Himmel fallen und die Albträume des Asterix-Häuptlings Majestix wahr machen. Im Gegensatz zu den wehrlosen Galliern kann Link die Katastrophe jedoch verhindern. Dass drei Tage Zeit unmöglich ausreichen, kann man sich als Spieler natürlich an einer Hand abzählen und Teutates sei Dank hat Link ja noch seine Okarina der Zeit. Ist das Limit abgelaufen, kann sich unser Held mit Hilfe seines Musikinstruments um drei Tage in der Zeit zurückbewegen und wieder dort beginnen, wo das Abenteuer angefangen hat. Damit das Ganze nicht zur frustrierenden Sisyphusarbeit wird und Link nicht immer wieder ganz von vorne anfangen muss, so als wäre nichts geschehen, haben einige seiner Taten vor der Reise durch die Zeit gewisse Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf, andere hingegen nicht. Masken, Instrumente, Waffen, gelernte Lieder, Karten, Einträge in ein Tagebuch, Kompasse und Geld auf der Bank behält Link trotz Zeitreise dauerhaft und kann so gestärkt in die neue 3-Tages-Phase gehen; von Verbrauchsgegenständen wie Bomben, Deku-Nüssen, Feen *(wie verbraucht man denn eine Fee? – mw),* Geldstücken und auch Schlüsseln muss sich der heldenhafte Junge jedoch trennen. Natürlich kann sich nach einer Reise durch die Zeit außer Link niemand mehr an geführte Gespräche erinnern. Auch

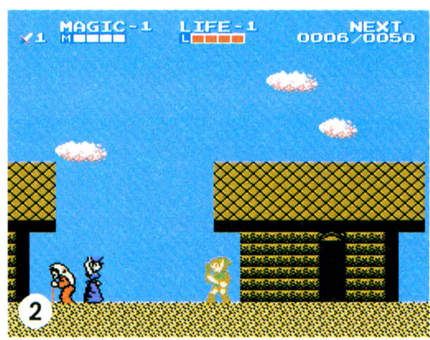


▲ **It's cool, man!**

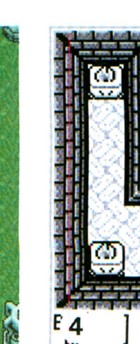


▲ **Dieses Spiel hat einfach alles: Hügel, Wälder, schöne Mädchen... und Kühe!**











▲ Über sieben Brücken musst du geh'n...

sollte man sich bei den vier im Spiel enthaltenen Dungeons beeilen, denn es bleiben nur 72 Stunden Zeit und danach ist alles wieder so, als wäre nie etwas geschehen. Die 72 Stunden werden natürlich nicht in Echtzeit gespielt. Eine Stunde im Spiel entspricht rund 30 Sekunden im echten Leben, so dass Link etwa alle 36 Minuten auf seiner Okarina spielen muss, um dem sicheren Tod zu entgehen.

Anspruchsvoll

Während du dich um die Rettung der Welt kümmerst, geht für die Bewohner des seltsam vertrauten Landes alles seinen gewohnten Gang. Den Tod vor Augen, lässt man sich nicht aus der Ruhe bringen und so trägt der Postbote weiterhin die Briefe aus und auch die Bars und Geschäfte haben nach wie vor geöffnet. Das Schöne dabei ist, dass du die Leute bei ihrem Tagwerk beobachten kannst und bestimmte Dinge immer zu einer bestimmten Uhrzeit passieren. Bestes Beispiel ist der bereits erwähnte Briefträger, der zuverlässig wie eine Schweizer Uhr seine Route abläuft und zu einer bestimmten Zeit immer an einem bestimmten Ort anzutreffen ist. So kann man alleine damit Stunden verbringen, das Verhalten der Einwohner zu studieren. Dabei triffst du einen Haufen alter Bekannte aus *Ocarina of Time*, die aber zum Teil ganz andere Berufe haben. So betreibt der ehemalige Bauer Talon jetzt eine Milchbar und die bösen Hexen haben einen Zauberladen eröffnet.

Fans des ersten Teil werden sich auch sofort zurechtfinden. Die Steuerung und das ganze Benutzerinterface entsprechen exakt dem Nintendo 64-Debüt und erleichtern so den Einstieg. Im Gegensatz zu *Ocarina of Time* benötigt *Majora's Mask* jedoch das Expansion Pak – ohne die Speichererweiterung geht nämlich gar nichts. Dennoch profitiert das Spiel erst auf den zweiten Blick von den anspruchsvollen technischen Voraussetzungen. Am Sound merkt man schon mal gar nichts. Er ist zwar, wie das komplette Spiel, etwas düsterer und stimmungsvoller als beim Vorgänger, qualitativ ist jedoch kaum ein Unterschied zu hören. Bei der Grafik sieht das schon etwas anders aus. Zwar hat man sich,



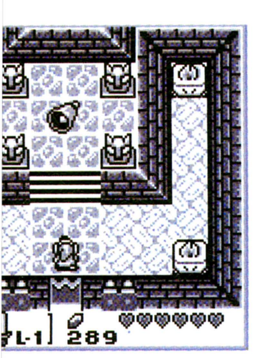
▲ Man merkt kaum, dass Majora's Mask das Expansion Pak benötigt – obwohl die Grafik etwas besser ist als in Ocarina Of Time!



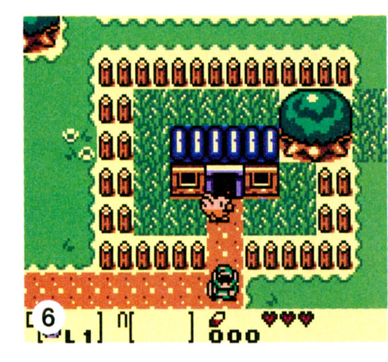
▲ Da steh ich nun, ich armer Tor...



▲ Welch idyllische Szene! Aber da war doch noch was... ach ja, der lästige Komet, der auf die Erdoberfläche zurast...







Die Zelda-Spiele

Bisher gibt es sechs offizielle Zelda-Spiele, die alle unter der Federführung von Shigeru Miyamoto entstanden sind:

1 ▶ **The Legend Of Zelda (NES, 1986)**
2 ▶ **Zelda 2: The Adventure Of Link (NES, 1987)**
3 ▶ **The Legend Of Zelda – A Link To The Past (SNES, 1992)**
4 ▶ **The Legend Of Zelda – Link's Awakening (GB, 1993)**
5 ▶ **The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time (N64, 1998)**
6 ▶ **The Legend Of Zelda – Link's Awakening (GBC, 1999)**



▲ **Ob das Lächeln vielleicht nur Fassade ist?**

▲ **Link hat es wieder mit den seltsamsten Kreaturen zu tun.**

was aufwendige, hoch auflösende Texturen angeht, wieder vornehm zurückgehalten, dafür finden jetzt mehr Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm Platz – also mehr Gegner in den Schlachten, mehr Bäume auf den Ebenen des weiten Landes, mehr Action im kompletten Spiel.

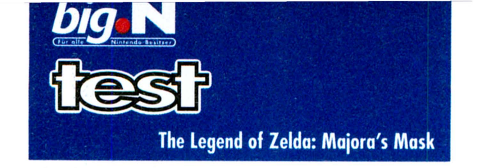
Geheimnisvoll

Die wichtigsten Neuerungen bei *Majora's Mask* sind, wie es der Name schon vermuten lässt, die Masken. Mehr als ein Dutzend Masken gibt es im Spiel insgesamt zu finden, drei davon haben eine besonders wichtige Bedeutung, da sie Link in andere Gestalten mit anderen Fähigkeiten verwandeln können. Mit der Goronenmaske verwandelst du dich in einen der liebenswerten Steinfresser und kannst so schwere Felsbrocken zur Seite räumen oder dich mit extrem hoher Geschwindigkeit durch die Lande kugeln. Als Zora-Link fühlst du dich wie ein Fisch im Wasser und lässt sogar Delphine wie Flipper oder Ecco vor Neid erblassen. Aber auch die Deku-Gestalt hat so ihre Vorteile, obgleich Dekus im Alternativ-Hyrule nicht besonders beliebt sind: Link kann kurzzeitig übers Wasser gehen und sich mit Hilfe von Blütenblättern und Wind in die Lüfte schwingen. Außerdem kann Link als Halbwesen auch noch andere Instrumente mit magischen Liedern spielen – als Zora eine Laute, als Deku ein riesiges Horn und als Gorone stehen ihm Bongos zur Verfügung. Alle anderen Masken haben natürlich ebenfalls Einfluss auf Links Aussehen und Fähigkeiten, allerdings bei weitem nicht so sehr wie die drei beschriebenen Gesichtsbedeckungen. Mit der Schweinemaske kann Link beispielsweise besonders gut Pilze aufspüren und mit der Adlermaske ist es ihm möglich, bestimmte Lieder auf der Okarina zu spielen, um zum Beispiel wilde Tiere anzulocken. Aber egal welche Maske Link auch aufsetzt, in welche Wesen er sich auch verwandeln mag – seine grüne Kapuze ist und bleibt sein Markenzeichen.



Einfach genial

Größtes Problem für alle Zelda-Fans dürfte die Sprachhürde der vorliegenden Version sein, denn bisher ist *Majora's Mask* leider nur in Japan und somit auch nur auf Japanisch erschienen – eine







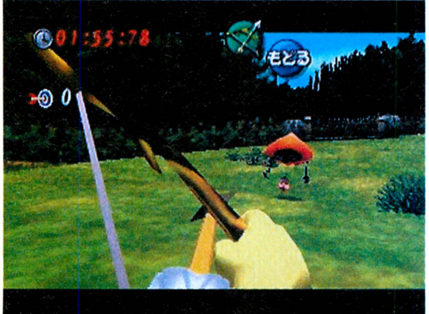




▲ Blütenblätter verleihen Flüüüüühüüügel.

englische und deutsche Version wird im Herbst erwartet. Wer des Japanischen nicht mächtig ist und auch nicht die Möglichkeit hat, sich eine übersetzte Version der Texte zu beschaffen, dem wird die Handlung leider vorenthalten bleiben und somit auch einiges der Genialität. Trotzdem ist *The Legend Of Zelda: Majora's Mask* ein absoluter Toptitel und weit mehr, als nur ein neues Zelda-Spiel. Während andere Titel (vor allem auf PC und PlayStation) oft nur neue Levels spendiert bekommen, handelt es sich bei *Majora's Mask* um ein vollkommen eigenständiges Spiel, das mit dem Vorgänger nur wenig mehr als den technischen Hintergrund gemeinsam hat. Die grandiose Spielidee mit dem 3-Tages-Rhythmus hat den Designern viele neue Möglichkeiten gegeben, was Spielverlauf und Art der Rätsel angeht. Und diese Möglichkeiten haben sie genutzt und ihrer Kreativität freien Lauf gelassen, dass es einem fast schwindelig werden könnte. Tatsache ist sogar, dass verschiedene Firmen in Japan momentan Rollenspiele für die Next-Generation-Konsolen programmieren, die haargenau auf dieser Idee basieren. Aber auch ohne detaillierte Handlung macht *Majora's Mask* einfach Spaß. Nie war es schöner, durch Hyrule zu laufen, nie gab es so viele originelle Rätsel und Minispiele, die selbst Nixverstehern wesentlich mehr Spielspaß bringen als so manches in Deutschland veröffentlichte Vollpreisspiel. Wer das Wagnis eingehen möchte, sich mit der Sprachhürde und dem Importrisiko auseinander zu setzen, der wird den Kauf von *Majora's Mask* bestimmt nicht bereuen – wer allerdings die spannende und im Vergleich zum Vorgänger höchst originelle Story nicht verpassen will, dem sei dringend geraten, sich bis zur PAL-Version zu gedulden; und auch das wird mit Sicherheit niemand bereuen. *Majora's Mask* – der nächste absolute Spitzentitel aus dem Hause Nintendo! ■





▲ Link kann jetzt auch als Kind mit Pfeil und Bogen hantieren.

bewertung

Grafik	5/5
Sound	5/5
Gameplay	5/5
Dauerspaß	5/5

gesamt 93%

▶ Gelungene Fortsetzung eines modernen Klassikers.

alternativen

Zelda 64: The Ocarina Of Time — Nintendo (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 12/98 — **98%**

Mystical Ninja — Konami (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 5/98 — **85%**

Autor: Björn Seum

Taz Express

Wirbel beim Expressdienst – Taz als Paketkurier! Hier ist das Chaos vorprogrammiert.

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1	
Expansion Pak: nein	
Rumble Pak: ja	
+	flottbunte Tunes-Grafik
+	lustiges Gameplay
+	innovative Steuerungsansätze
–	kleine Programmierfehler
–	kleinere Steuerungsschwächen

Tasmanien – ein idyllisches Inselchen südlich von Australien und traditionell die Heimat der tasmanischen Teufel. Dank der englischen Softwarewerkstatt Zed Two gibt einer davon mit *Taz Express* seinen Einstand weit weg vom Kontinent "down under"– nämlich auf dem Nintendo 64. Seit der letztjährigen ETCS in London herrschte unter den big.N-Redakteuren eine eher skeptische Stimmung, was *Taz Express* betraf. In der britischen Hauptstadt präsentierte sich das Jump'n'Run noch sehr unausgewogen. Weder die Technik noch das Gameplay konnten so recht überzeugen. Auch die Steuerung hinterließ bei manchem Schreiberling einen schalen Nachgeschmack. Doch seitdem zogen einige Monate ins Land...

Kommt Zeit, kommt Spaß

Die Story hat sich seit unserer letzten Inspizierung nicht verändert. She-Devil, die Gemahlin des großmäuligen Teufelchens, hat den Anblick ihres faulen Göttergatten satt. Täglich sitzt er auf der Couch, mampft Chips, schaut Fußball und ist einfach unproduktiv. Kurzerhand ergreift She-Devil die Initiative und besorgt Taz einen Job – und zwar als Paketkurier beim sogenannten Taz Express. Bevor sich's Taz versieht, teilt ihm seine mitfühlende Frau den ersten Auftrag mit: Liefere dieses Paket aus! Aber möglichst unbeschadet! Für den hippeligen Looney Tune, und somit auch für dich, keine leichte Aufgabe. Erst recht nicht, wenn du bedenkst, dass sich Taz` Arbeitstag auf fünf Welten verteilt. In den tasmanischen Buschwäldern, in Tasmanian City, auf dem Mars, im Monument Valley und im Wilden Westen warten jeweils fünf Levels auf Taz und dich. Aufgrund einer fehlenden Alternative und der autoritären Mimik seiner Frau, hievt sich Taz das fragile Paket auf die Schultern und läuft los.



▲ Der Paketbote kennt kein schlechtes Wetter.



▲ Vorsicht Taz, nicht hinfallen.



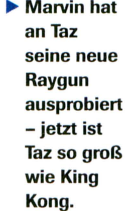
▲ Hohe Hindernisse nimmt Taz per Trampolin.

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Zed Two
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM



▲ **Wer Taz beim Ausliefern stört, muss die ein oder andere Feder lassen.**

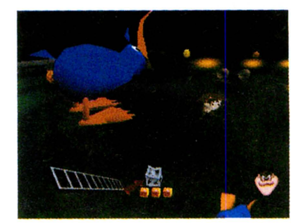




▶ **Marvin hat an Taz seine neue Raygun ausprobiert – jetzt ist Taz so groß wie King Kong.**





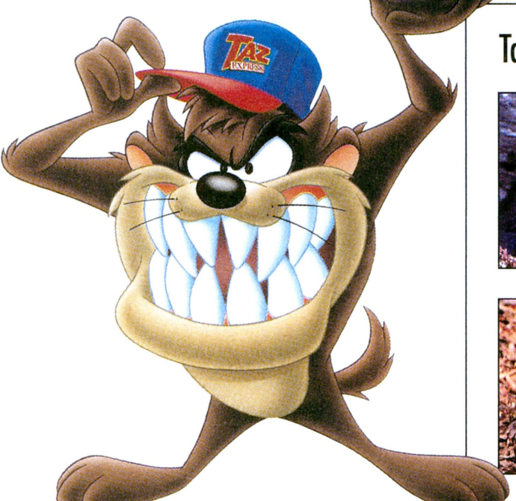


Hier fällt auch schon der erste positive Punkt des Spiels ins Auge. Taz` Laufgeschwindigkeit steigt proportional zur Weglänge an. Erkennt das Programm, dass der Spieler längere Wege zurücklegen möchte, wird Taz automatisch schneller. Einziger Nachteil dieses Features: Kurze, schnelle Sprints sind nicht möglich. Per A-Button springt Taz mit einem gewaltigen Satz in die Luft, muss dazu aber seine Fracht ablegen. Eine riskantere Variante besteht darin, das Paket vor dem Sprung in die Luft zu werfen und nach der Landung wieder aufzufangen. Damit die Fracht nach dem Ablegen vor Feinden sicher ist, gibt es spezielle Stahlbehälter, die das wertvolle Paket schützen. Zusätzlich kann der Tasmanier noch nahezu jeden herumliegenden Gegenstand wahlweise tragen oder verschlingen. Leider muss man eingestehen, dass die Steuerung immer noch so schwabbelig und ungenau ist wie auf der letzten ECTS. Gerade schmale Passagen mit tiefen Abgründen werden zur Geduldsprobe. Zwar kann Taz durch eine sanfte Behandlung des Analogsticks zum Gehen gebracht werden, fängt aber bei der geringsten Fehlbelastung des Sticks wieder an zu rennen – meistens in den Abgrund.



Dummer, schlauer Taz

Gleich zu Beginn werden auch die Puzzleelemente des Spiels deutlich. Wider Erwarten ist kein stupides Gehüpfe gefragt, sondern die Erinnerung an Taz` effektivste Eigenschaft: die Verwandlung in einen lebenden Wirbelwind. Ein Spinometer zeigt an, wann der Wirbelteufel seine Waffe einsetzen kann. Mit deren Hilfe müssen sperrige Gebilde oder ganze Wiesen und Hügel aus dem Weg geschleudert werden. Versteckte Gebiete oder einfach der reguläre Weg werden so zugänglich. Die Energie für den Einsatz des Wirbels gewinnt Taz aus herumliegenden Pizzas, Hot Dogs und diversen



Taz' Artgenossen

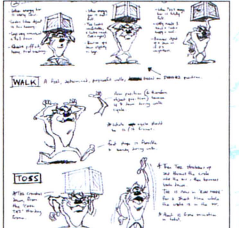




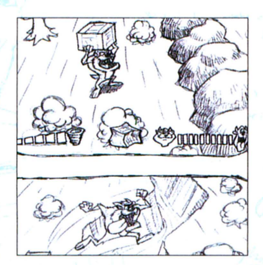
So sehen Taz` Kollegen in der Realität aus. Furcht einflößend, nicht wahr? Doch unser Taz würde keiner Fliege etwas zuleide tun – es sei denn, jemand möchte ihn an seiner Arbeit hindern. Eigentlich ist der tasmanische Teufel ein nachtaktives Geschöpf. Die Teufelchen können 52-80 cm lang und 4-12 kg schwer werden. Hauptsächlich ernähren sie sich von Aas und kleineren Tieren. Wie der Zeichentrick-Taz sind auch die echten Teufel sehr laut. Diese Eigenschaft und dazu die äußere Erscheinung haben dem Tier den diabolischen Namen eingebracht. Wie viele Tierarten ist auch der tasmanische Teufel heute vom Aussterben bedroht.



Bescheidene Anfänge




So fing vor 19 Monaten...



... alles an.



Tausende Polygone später sieht das Ganze so aus.

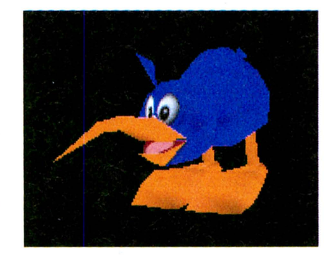
Früchten. Auf der Reise zum Paketabnehmer muss eine Vielzahl an Rätseln gelöst werden. Natürlich beschränkt sich die Komplexität des Denksports auf "Schalter A betätigen, um durch Tür B zu gelangen", doch ist dieser Anspruch bei einem J'n'R durchaus vertretbar. Zweimal wirst du sogar vor Aufgaben gestellt, die nur mit Logik zu knacken sind.

Taz Express wäre kein Tunes-Spiel, würden nicht einige aus der Serie bekannte Charaktere versuchen, dem Teufelswolf die Suppe zu versalzen. So trifft Taz auf Marvin, den Marsmenschen, Yosemite Sam und Wile E. Coyote. Jeder seiner "Freunde" hat eine ganz spezielle Gemeinheit auf Lager, um Taz bei seinem Arbeitgeber anzuschwärzen. Neben diesen Bosheiten sind Yosemite & Co. noch als Endgegner aktiv. Die auffälligsten Veränderungen seit London betreffen die Optik. Zed Two hat aus der damals noch matt aussehenden Grafik, die übrigens auf der Engine des 1998 erschienenen Spiels *Wetrix* basiert, noch einiges herausgeholt. Taz bewegt sich ausnahmslos Framekonstant in 3D und das Spiel bietet dazu eine schön bunte und Tunes-gerechte Optik. Hübsch anzuschauen sind auch die kleinen Details. So wedelt Taz gleichgewichtssuchend mit den Armen, wenn du ihn zu nahe an einen Abgrund steuerst, verändert seine Mimik in bestimmten Situationen und wechselt mehrmals im Spiel das Outfit.

Wermutstropfen

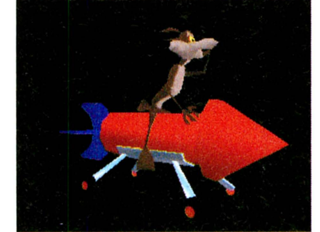
Bei all den positiven Aspekten hat *Taz Express* auch seine Macken. Die ärgerlichsten Marotten sind sicher kleinere Programmierfehler. Zwar ist kein Spiel der Welt völlig frei von Bugs, doch hier sind sie zum Teil spielspaßtilgend. Es kommt beispielsweise vor, dass eine Kiste, die nahe an einer Wand abgelegt wurde, einfach in der Luft "stehen bleibt". Taz hat so keine Chance mehr, das Paket wieder aufzunehmen. Um das Spiel fortzusetzen, ist ein Neustart nötig. Glücklicherweise traten solche Programmierfehler nur zweimal während unseres Tests auf. Auch die Kameraführung

Kennen wir uns nicht?



Yosemite Sam

Yosemite hat ein kleines Problem mit Taz. Yosemite ist immer gereizt. Ständig grimmig dreinschauend und die geladene Flinte unter der Bettdecke.



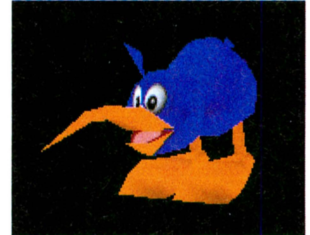
Wile E. Coyote

Gegen den Road Runner erlebt er regelmäßig seinen Quasitod. Ob es ihm bei Taz besser ergeht? Wer's glaubt... Jedenfalls streiten sich die beiden, wer nun intelligenter ist.



Marvins Handlanger

Die Schergen des Marsmenschen sind auf einer Art Hover-roller unterwegs. Sie attackieren dich mit Vorliebe an engen Stellen und wollen dich zum Abstürzen bringen. Wirklich unangenehme Zeitgenossen.



Birdies

Die blöden Vögel sehen in deinem Paket ein, so doof es auch klingt, Ei aus ihrem Nest. Sei also achtsam, sonst klauen dir die dämlichen Federviecher deine Lieferung.



▲ **Im Spiel gibt es einige Bonuslevels zu entdecken.**



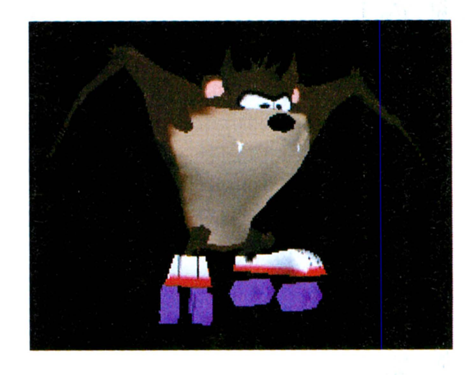
▲ **Taz hat gerade sein Seepferdchen gemacht – du glaubst gar nicht, wie stolz er ist.**



▲ **Um Laserkanonen auszuschalten, muss Taz einige Hebel benutzen.**

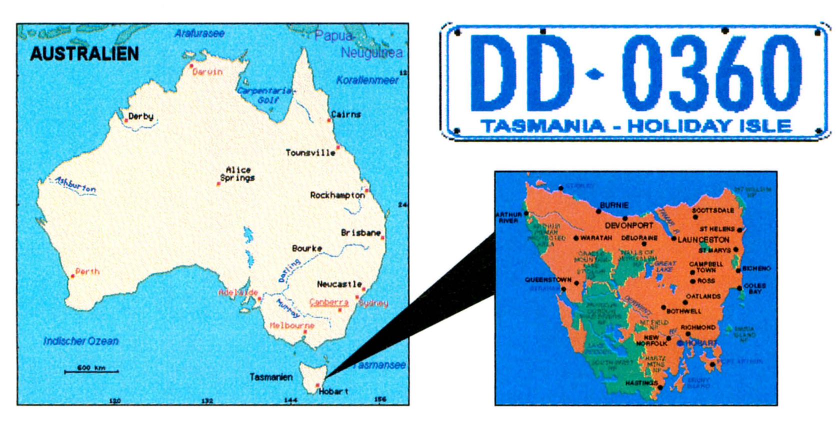
hätte etwas gewissenhafter programmiert werden können. Geht Taz um eine Ecke, dauert es teilweise fünf Sekunden, bis die Kamera den Blick auf das Geschehen hinter der Mauer freigibt. Immerhin kann man sie mit den C-Tasten um 360° um Taz herumfahren, jedoch behält Taz während einer solchen interaktiven Kamerafahrt die relative Laufrichtung bei, so dass man im Kreis läuft. Die Möglichkeit zur Vertikalsteuerung der Kamera hätte hier schon viel mehr Übersicht gebracht.

Leider besitzt *Taz Express* im Gegensatz zu direkten Konkurrenten wie *Donkey Kong 64* oder *Rayman 2* nicht genug spielerische Variationen. Was anfangs noch sehr innovativ erscheint, nämlich optisch abwechslungsreiche Aufgaben zu lösen und dabei seine Kiste nicht zu vergessen, kann mit zunehmender Spielzeit nervend werden. Oftmals sind schwierige Abschnitte zu bewältigen, die lange Zeit keinen Speicherpunkt bieten. Nach ihrem Ableben taucht die Spielfigur wieder an derselben Stelle auf, an der sie verunglückt ist, die Kiste aber am letzten Speicherpunkt. Tunes sind zwar selten bewaffnet, dennoch fehlen einige Gadgets, die neben dem ständigen Wirbel-Spin des Taz` etwas Abwechslung geboten hätten. Einige Items, wie Rollerskates sind zwar schon ein guter Ansatz, der aber nicht konsequent genug fortgesetzt wird. Ein kleiner, aber wichtiger Schwachpunkt ist der Sound des Spiels. Musikalisch geht *Taz Express* voll in Ordnung. Doch wäre da nicht das penetrante Gejaule und Gewasweißich unseres Tasmaniers – die Akustik wäre nur halb so nervig. Bleibt festzustellen, dass *Taz Express* im *Donkey Kong 64*-Zeitalter kein neuer Meilenstein ist, dennoch aber den typischen Charme der Tunes-Bande besitzt und somit für Freunde des Zeichentrickhelden einen Kauf wert ist. ■



Wo liegt eigentlich Tasmanien?

Gute Frage, wo kommt Taz her? Für die, die sich schon auskennen: Wissen zu festigen, schadet nie. Tasmanien ist ein Bundesstaat Australiens und liegt ca. 215 km südöstlich des australischen Festlandes. Die Hauptstadt Tasmaniens heißt Hobart. Mit 68 000 km² beträgt die Größe des Eilands nicht einmal 1 % der Gesamtfläche Australiens.



bewertung

Grafik	4/5
Sound	3/5
Gameplay	4/5
Dauerspaß	3/5

gesamt 75%

▶ Gutes Spiel mit nur teilweise überzeugenden Neuerungen.

alternativen

Rayman 2	Ubi Soft (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 11/99	**90%**
Donkey Kong 64	Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 12/99	**95%**

Autor: Martin Mirbach

IMPORT SPIEL

Bomberman 64: Second Attack!

Der Bombenleger ist wieder da! Und diesmal hat er mehr Sprengstoff im Gepäck, als bei seinem letzzten Angeriff...



kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

- ● klasse Multiplayer-Modus
- ● neue Bomben und Power-Ups
- ● Create-A-Bomberman-Option
- ● allein zu kurz und zu leicht
- ● zu wenig Speicherpunkte



▲ Im Koop-Modus steuert Spieler 1 den Bomberman, Spieler 2 dessen Helfer Pommy.



▲ Mit dem Essen ändert Pommy seine Fähigkeiten.

Ja, was soll denn das? Second Attack? Wer kann denn da nicht zählen? Immerhin handelt es sich doch um den dritten Auftritt des alten Bombenlegers auf Nintendos 64-Bit-Konsole. Nach *Bomberman 64*, dem 3D-Remake mit Klassiker-Feeling, folgte immerhin das versaubeutelte *Bomberman Hero*. Auch wenn das Spiel nicht viel taugt (oder gerade deshalb), wollen wir es doch nicht vergessen. So wie offensichtlich die Entwickler bei Vatical Entertainment, denen es sehr darauf ankam, neben dem Titel auch beim Gameplay direkt an *Bomberman 64* anzuknüpfen. An sich zwar nicht schlecht – aber auch nicht immer gut! Gut, weil endlich wieder ein Multiplayer-Modus da ist, dessen Fehlen *Bomberman Hero* eher zum Antihelden machte. Nicht so gut, weil vieles an den Erstling erinnert, ohne echte Verbesserungen zu bringen. Manches ist sogar ein ganz klein wenig schlechter geworden... doch immer schön der Reihe nach!

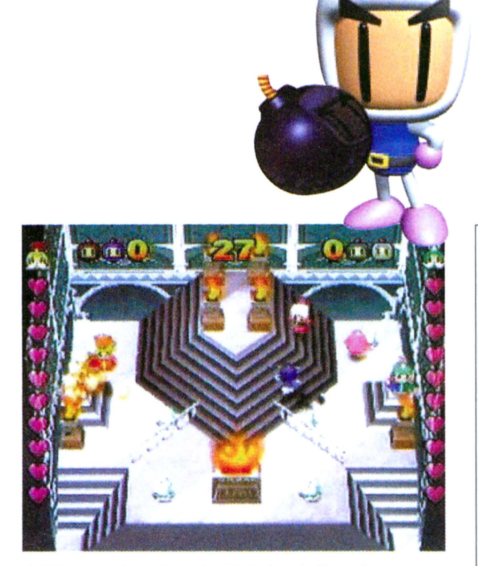
Die Macht der Acht

Die Legende um die Macht der acht Elemente ist fast so alt wie das Universum selbst. Nun hat der böse Rukifellth eines dieser Elemente gefunden und es sich auf übelste Art und Weise zunutze gemacht. Zusammen mit seiner B.H.B.-Armee (steht für Black Hole Bang) zieht er in einem riesigen Raumschiff durch die Galaxien, um immer neue Welten zu unterwerfen, auf denen er weitere Elemente vermutet. Dazu saugt er mit künstlichen schwarzen Löchern ganze Planeten an und unterjocht die Bewohner mit einem Schwerkraftgenerator. Genau das hat er auch mit dem Bomber-Planet vor, dessen bekanntester Bewohner aber gerade nicht zu Hause ist: Nach seinem gloriosen Sieg über Altair erholte sich Bomberman noch ein Weilchen in den heißen Quellen des Planeten Ksa2, um auf dem Heimflug doch noch in den Sog von Rukifellth schwarzem Loch zu kommen. Deine beiden wichtigsten Spielziele in *Bomberman 64: Second Attack!* stehen also fest:

1. Besiege die Mitglieder der B.H.B. und die jeweiligen Endgegner.
2. Zerstöre den Schwerkraftgenerator am Ende jedes Levels.

Aber damit ist es natürlich nicht getan. Weitere Gegner tummeln sich, wohin man schaut. Puzzles wollen gelöst und Fallen vermieden werden, wenn du vorwärts kommen willst. Power-Ups, die dein Fortkommen extrem erleichtern,

Vertrieb: Import
Hersteller: Vatical Entertainment
Genre: Geschicklichkeit
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM



▲ **Die einzelnen Levels sind durch Portale miteinander verbunden.**

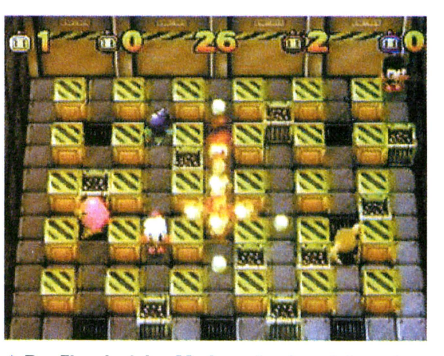
Rot und Blau

In den USA ist sind bereits die GBC-Spiele *Bomberman Max Champion Blue* und *Bomberman Max Challenger Red* erhältlich. Auf den Modulen finden sich 20 versteckte Levels sowie etliche Bomben und Mini-Games, die freigespielt und per Link-Kabel getauscht werden können. Natürlich kommst du niemals in den Genuss der kompletten Goodies, wenn du nur eine der beiden Editionen besitzt und keinen Freund zum Tauschen hast. Aber das kennen wir ja...

müssen eingesammelt werden. Und dann ist da noch dein neuer Begleiter Pommy, dessen Hunger keine Grenzen kennt. Dieser Pommy sieht aus, als wäre er über sieben Ecken mit dem knuffigen Kirby verwandt, ändert allerdings seine Fähigkeiten je nach der Nahrung, die er bekommt: Obst und Früchte machen ihn schlauer, Fleisch dagegen stärker. Zusammen mit ihm zieht Bomberman im Einzelspieler-Modus durch die einzelnen Levels, die allesamt von Rukifellth unterjochte Planeten repräsenieren. Eine große Hilfe solltest du in Pommy aber nicht erwarten. Bei den Kämpfen gegen Endgegner und um die Generatoren versteckt er sich sowieso, ansonsten kann er in erster Linie dabei behilflich sein, die Gegner abzulenken. Schlimm ist das aber nicht, denn im Einzelspieler-Modus sind die Levels recht klein und die Gegner so leicht zu besiegen, dass du eigentlich gar keine Verstärkung brauchst. Auch ungeübte Spieler werden nach einer guten halben Stunde mit dem ersten Level fertig sein, was aber gar nicht so schlecht ist. Zwar gibt es nur sechs weitere, in denen steigen aber der Schwierigkeitsgrad und die KI der Gegner ständig an. Und außerdem bekommst du durch den leichten Einstieg Gelegenheit, dich an die ohnehin sehr gute Steuerung zu gewöhnen. Das größte Problem besteht im Aufsammeln aller nötigen Bomben und Power-Ups. Auch die neuen Bomben (z.B. Feuer, Eis, Napalm und Blitz) können übrigens miteinander kombiniert werden. Daneben kannst du Geld einsammeln und damit einen Shop im Hauptmenü besuchen. Dort stehen Tipps bezüglich der Rätsel und Gegner, Karten für den Multiplayer-Modus und Bauteile für deinen Bomberman-Eigenbau zum Verkauf bereit.

Multi-Kulti

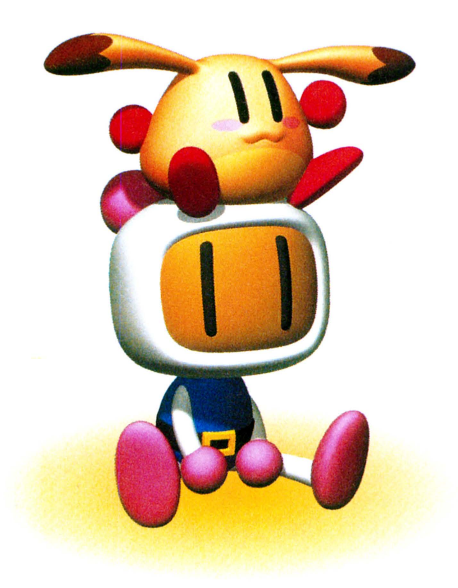
So weit, so gut. Leider wird nur immer dann automatisch gespeichert, wenn du den Endgegner eines Levels besiegt und den Schwerkraftgenerator zerstört hast. Schaffst du es nicht so weit, muss der gesamte Level erneut absolviert werden, noch nicht einmal die Zwischensequenzen lassen sich wegklicken. Ein weiterer Versuch der Entwickler, ihrem Spiel mehr "Dauerspaß" zu verleihen, besteht im Anlegen langer Wege. Denn diesmal läufst du nicht völlig frei und von einer automatischen Kamera verfolgt durch riesige 3D-Welten, sondern absolvierst eine Location nach der anderen. Die einzelnen Schauplätze sind durch Portale miteinander verbunden: Gehst du hindurch, befindest du dich in einem neuen Level. Durch Betätigen bestimmter Schalter öffnen sich diese Portale, und du kannst wieder zurück zum vorherigen Schauplatz – so rennst du manchmal ganz schön lange hin und her.



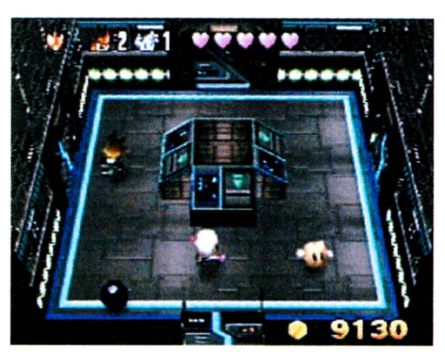
▲ **Der Einzelspieler-Modus orientiert sich stark am Ur-Bomberman.**

Aber was soll's, der wichtigste Kaufgrund ist bei *Bomberman 64: Second Attack!* sowieso der Multiplayer-Modus. Hier gibt es neben dem Kooperationsmodus, in dem ein Spieler Pommy übernimmt, sogar fünf weitere Modi: Bei "Survival" geht es darum, wer zuletzt übrig bleibt. Im "Battle Royal" gewinnt, wer in vorgegebener Zeit die meisten Punkte einheimst. Bei "King & Knights" beschützen die Teams ihren König und versuchen gleichzeitig, den gegnerischen König auszuschalten. Beim "Key Trial" gewinnt, wer als Erster zwei von drei in einem bestimmten Level versteckten Schlüsseln findet. Und bei "Score Attack" bekommst du Punkte für eingesammelte Gegenstände, die aber erst erscheinen, nachdem du andere Objekte weggebombt hast. Die beiden letzten Modi lassen sich übrigens im viergeteilten Splitscreen spielen.

Insgesamt gibt es 22 Multiplayer-Karten, von denen einige jedoch erst freigespielt, andere im Shop erstanden werden müssen – zum Glück zu einem erschwinglichen Preis. Und obwohl sich das Gameplay im Grunde ständig darum dreht, die richtigen Bomben und Power-Ups einzusetzen, findest du im Multiplayer-Modus von *Bomberman 64: Second Attack!* das eigentliche Highlight des Spiels. Dass die Kämpfe im Vergleich zu *Bomberman 64* mit



etwas weniger Tempo ablaufen, wird durch die innovative Create-A-Bomberman-Funktion wieder wettgemacht. Wie eingangs kurz erwähnt, kannst du hier deinen eigenen Bomberman aus gekauften Teilen zusammenstellen und gegen deine Mitspieler in die Schlacht schicken: mit Säbeln statt Armen, einem Panzer als Körper oder einfach einem Schnäuzer deiner Wahl. Das Sahnehäubchen auf dem Party-Hit!



▲ **Bei solchen Locations wird einem ja schon vom Zuschauen kalt.**



▲ **Das Raumschiff gehört dem bösen Rukifellth und seiner Gang.**

Back to the Basics

Das ist also *Bomberman 64: Second Attack!* Im Grunde nichts anderes als eine liebevolle Hommage an den Bomberman einer längst vergangenen Konsolengeneration. Die Grafik ist niedlich und ordnet sich dem Gameplay unter, die Steuerung immer funktional auf den Gebrauch der Bomben ausgelegt, der Einzelspieler-Modus deutlich rätselorientierter als bei *Bomberman 64* und der Multiplayer-Modus immer noch ein Riesen-Party-Game, dessen Frame-Rate im 4-Spieler-Splitscreen leider manchmal in die Knie geht. Aber sonst? Das 3D-Feeling des N64-Erstlings ist leider verschwunden, der Levelaufbau im Einzelspieler-Modus ist vorhersehbar, die Endgegner sind austauschbar. Abgesehen vom Multiplayer-Modus kann man also wirklich nicht behaupten, dass sich deutliche Verbesserungen erkennen lassen. Das ist wie bei McDonalds: Du bestellst einen Hamburger und weißt, was dich erwartet – ganz gleich in welchem Land der Erde. Wenn du also den Ur-*Bomberman* oder *Bomberman 64* kennst und damit zufrieden warst, kannst du auch jetzt ruhig zuschlagen. Du bekommst ein gutes Spiel für dein Geld, aber keinen Überflieger. ■

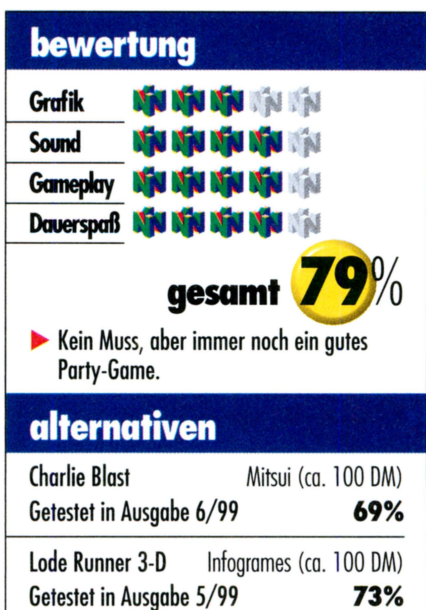


Eins, zwei... ZWEI?

Auch wenn manche es offensichtlich nicht wahrhaben wollen: Bomberman bestreitet bereits seinen dritten Auftritt auf dem N64.

▶ Schon Bomberman 64 glänzte mit einem guten Multiplayer-Modus,...

▶ ... der beim wenig überzeugenden Bomberman Hero gleich komplett fehlte!



bewertung

Grafik	3/5
Sound	4/5
Gameplay	4/5
Dauerspaß	4/5

gesamt 79%

▶ Kein Muss, aber immer noch ein gutes Party-Game.

alternativen

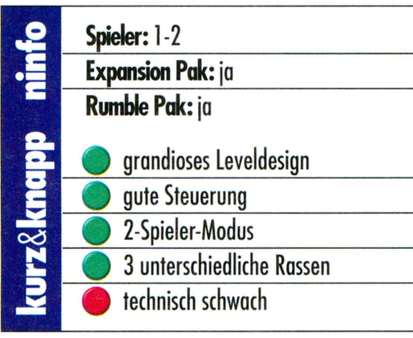
Charlie Blast — Mitsui (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 6/99 — **69%**

Lode Runner 3-D — Infogrames (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 5/99 — **73%**

Autor: Florian Seidel

StarCraft 64

Im Weltraum hört dich keiner schreien...



kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-2
Expansion Pak: ja
Rumble Pak: ja

- grandioses Leveldesign
- gute Steuerung
- 2-Spieler-Modus
- 3 unterschiedliche Rassen
- technisch schwach

Das wurde aber auch langsam Zeit! Nachdem *StarCraft 64* schon seit geraumer Zeit auf Messen präsentiert wurde und dem Vernehmen nach schon seit rund einem halben Jahr (fast) fertig war, ist das Spiel endlich erschienen. Zumindest in den Vereinigten Staaten, hierzulande peilt man das dritte Quartal für die Veröffentlichung an. Da das Nintendo 64 mit Echtzeit-Strategiespielen ja nicht gerade gesegnet ist und Fans seit *Command & Conquer* auf Nachschub warten, sind die Erwartungen an ein neues Spiel dieser Art natürlich besonders hoch; vor allem, wenn man bedenkt, dass die PC-Vorlage bis heute als eines der besten Spiele seiner Art gilt.

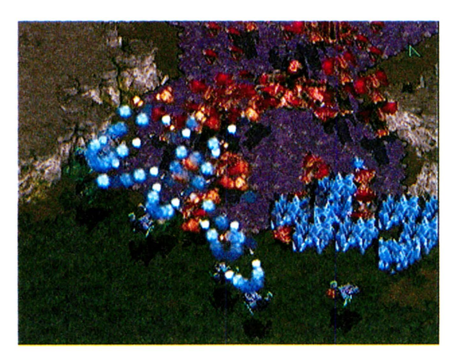
Menschen

Der Weltraum, unendliche Weiten... ein intergalaktischer Krieg hat das Universum gespalten. Jeder kämpft gegen jeden und schon bald kristallisiert sich heraus, dass nur drei Rassen genug Ressourcen haben, um den Konflikt für sich entscheiden zu können: die technologiegläubigen Protoss, die insektoiden Zerg und natürlich die Abkömmlinge der Menschheit. Als unbedeutender Befehlshaber kämpfst du dich durch geschickte Strategien und Befehle bis ganz nach oben, um schließlich, je nach gewählter Rasse, die beiden Kontrahenten ein für allemal zu vernichten. Diese Handlung ist aber nicht nur schmückendes Beiwerk, sie wird spannend erzählt, weist immer wieder überraschende Wendungen auf und liest sich wie ein guter SF-Roman.

Die PC-Version von *StarCraft* gehört auch in unserer Redaktion zu den absoluten Lieblingsspielen abseits der Nintendo-Konsolen, und deshalb war die Angst vor zu vielen technischen Rückschritten groß. Wie befürchtet, sind dem Medium Modul dann auch einige Features des Originals zum Opfer gefallen, beispielsweise die Sprachausgabe bei den Einsatzbesprechungen



▲ Die Zerg verlassen sich auf Massenattacken.



▲ Menschen gegen Zerg – ein echter Klassiker!



▲ Keine Rasse ist hässlicher als die Zerg!

Vertrieb: Import
Hersteller: Mass Media/Nintendo
Genre: Strategie
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 150 DM











▲ **Am Mehrspieler-Modus per SplitScreen scheiden sich die Geister.**



▲ **Die Protoss sind auf den ersten Blick nur sehr schwer zugänglich.**



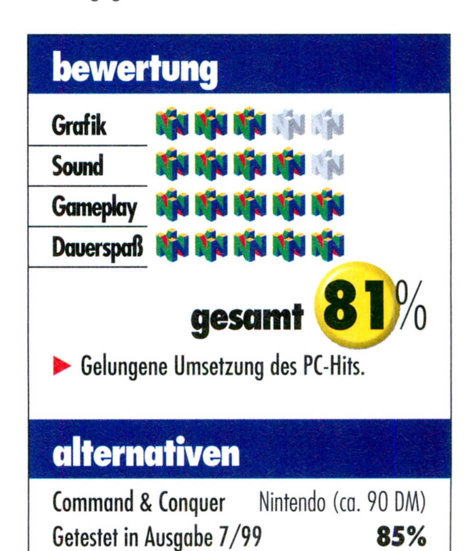
oder die hoch auflösenden FMV-Zwischensequenzen, die auf dem Nintendo 64 leider sehr grob aussehen. Aber das war keine große Überraschung und ist eigentlich auch nicht weiter schlimm. Die Spielgrafik hingegen enttäuscht dann doch etwas: Wie schon bei *Command & Conquer* wirkt alles verwaschen, sich ähnelnde Einheiten kann man ohne genaueres Hinsehen kaum voneinander unterscheiden. Besonders in stressigen Situationen, wenn man eine bestimmte Einheit aktivieren möchte, kann das nervig sein. Hinzu kommt, dass *StarCraft 64* unter gelegentlichen Geschwindigkeitseinbußen leidet und merkbar in die Knie geht. Der Sound dagegen konnte im Großen und Ganzen voll überzeugen: Die gesprochenen Kommentare der Soldaten sind in abgespeckter Form enthalten und die Umgebungsgeräusche wie Motorendröhnen, Baulärm und ähnliches sorgen für wohlige Stimmung.

Zerg

Kann man sich mit den technischen Mängeln von *StarCraft 64* jedoch arrangieren, bekommt man ein sehr gutes Echtzeit-Strategiespiel geboten. *StarCraft 64* enthält alle Originalmissionen der PC-Version und zusätzlich die Levels der Mission-Disc "Brood Wars". Insgesamt 57 mal musst du die Schlachtfelder auf Planeten und zwischen den Welten betreten. Hinzu kommen ein Tutorial-Modus für Anfänger und 27 Karten für den Mehrspieler-Modus.

Die Solo-Missionen sind vom Gameplay her die absolute Wucht. Jede der drei Rassen spielt sich im Vergleich zu den anderen beiden gänzlich anders und an jede Mission muss man mit einer gewissen Menge Grips und Feingefühl rangehen. Hirnlosen Rambos wird das Spiel schnell zu anspruchsvoll werden. Dank der überraschend guten Steuerung, die das Fehlen der Maus recht ordentlich kompensieren kann, kommt auch nur dann etwas Stress und Frust auf, wenn das Gewusel auf dem Bildschirm gar zu groß wird. Damit's im Endeffekt nicht allzu schwer wird, kann man jederzeit auf einem von zwei modulinternen Speicherplätzen seine Fortschritte sichern.

Zusätzlich zum Solo-Modus gibt es verschiedene Mehrspieler-Varianten, die allerdings ein Expansion Pak benötigen; ohne Speichererweiterung geht dann nämlich nix mehr. Mangels Verlinkungsmöglichkeiten zweier oder noch mehr Nintendo 64-Konsolen gibt's den Spaß zu zweit per Splitscreen. Bei Rennspielen kein Problem, scheiden sich bei Strategiespielen hier jedoch die Geister: Macht es wirklich Sinn, wenn man den Gegner bei seinen Aktivitäten beobachten kann und so der Überraschungseffekt wegfällt? Das muss im Endeffekt jeder für sich selbst entscheiden. *StarCraft 64* bietet die Option jedenfalls und sie macht Spaß. Spätestens dann, wenn man nicht gegeneinander, sondern miteinander spielt und so gemeinsam eine Armee gegen den Feind in die Schlacht führt. ■



bewertung

Grafik	3 von 5
Sound	4 von 5
Gameplay	5 von 5
Dauerspaß	5 von 5

gesamt 81%

▶ Gelungene Umsetzung des PC-Hits.

alternativen

Command & Conquer — Nintendo (ca. 90 DM)
Getestet in Ausgabe 7/99 — **85%**

Ogre Battle 64 — Import (ca. 150 DM)
Getestet in Ausgabe 11/99 — **77%**

Autor: Martin Messing

Legend of the Sea King

Vertrieb: Import
Hersteller: Victor Interactive
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 150 DM

Und ich bleibe dabei: Das ist kein Rollenspiel! Zumindest kein richtiges...

kurz&knapp ninfo

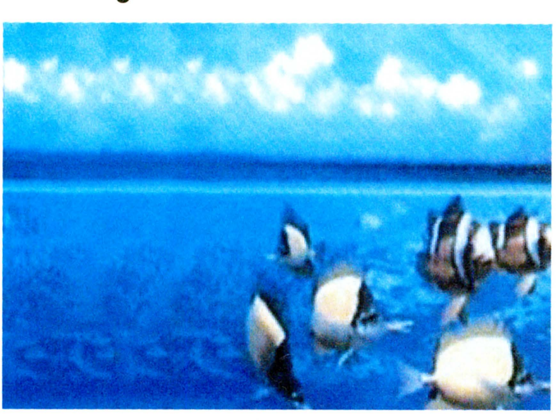
Spieler: 1	
Expansion Pak: nein	
Rumble Pak: ja	
+	interessante Idee
+	sehr gute 3D-Angelsequenzen
+	viele verschiedene Tierarten
–	keine richtige Handlung
–	ruckelnde 2D-Optik

Manchmal sind die werten Kollegen auch ziemlich gemein. Da schleppt ma(ddi)n sich nach überstandener Krankheit in die Redaktion und das Einzige, was sich Björn, Boris und Co. noch nicht unter den Nagel gerissen haben, ist dieses kümmerliche Import-Spielchen. Und dann setzt der Chefmartin noch einen drauf, indem er mich – natürlich schelmisch grinsend – daran erinnert, dass ich doch auf jedes RPG scharf sei und *Legend of the Sea King* ja auch nichts anderes darstelle. Doch bevor ich nun weiter vom Thema abschweife und noch mehr Nettigkeiten aus der Redaktion erzähle, fange ich lieber mit dem Test an...

Sammelwahn

Bist du ein Pokémon-Maniac mit Jagdinstinkt und hast du dir bereits alle 150 Taschenmonster geschnappt, so könnte dir *Legend of the Sea King* durchaus gefallen. Über 100 verschiedene Fische, exotische Pflanzen und sonstige Bewohner des Meeres und seiner Umgebung sollen nämlich aus ihrem natürlichen Lebensraum gerissen und an blutrünstige Restaurant-Besitzer verkauft werden. Die Vorgehensweise unterscheidet sich dabei natürlich nach der Art der armen Geschöpfe. Um Insekten, wie Schmetterlinge, Käfer und sonstige Kriechdinger, in dein Täschchen zu bekommen, greifst du zu einem schmucken Schmetterlingsnetz oder näherst dich mit einer virtuellen Hand dem ekligen Objekt deiner Begierde. Interessanter und vor allem ansehnlicher ist da schon die richtige Angelei. Zu diesem Zweck wechselt die recht nette 2D-Rollenspiel-Optik in eine tolle 3D-Unterwasserperspektive, bei der du deine Finger auf dem Joypad plattdrücken musst, um das Fischchen herauszuziehen.

Leichter wird es aber, wenn du dir vorher besseres Angel-Equipment, wie stabilere Ruten, leckerere Köder etc., zusammengekauft hast. Geld kommt allerdings nur in die Kasse, wenn du deine hart erkämpften Fische verkaufst. Fällt dir das zu schwer, kannst du sie auch in dein eigenes Aquarium packen und ihnen zuschauen, bis sie leblos an der Wasseroberfläche treiben. Viel mehr Möglichkeiten eröffnet dir das Gameplay leider nicht. Wenn man sich nicht vom Sammelwahn packen lässt, sorgen die praktisch nicht vorhandene Story und die nur wenigen Side-Quests schnell dafür, dass man Rute und Joypad wieder zur Seite legt. Lässt man sich aber auf das Spiel ein, bekommt man einen interessanten Genre-Mix, der durch den Transfer Pak-Support auch GB-Jünger ansprechen könnte. ■

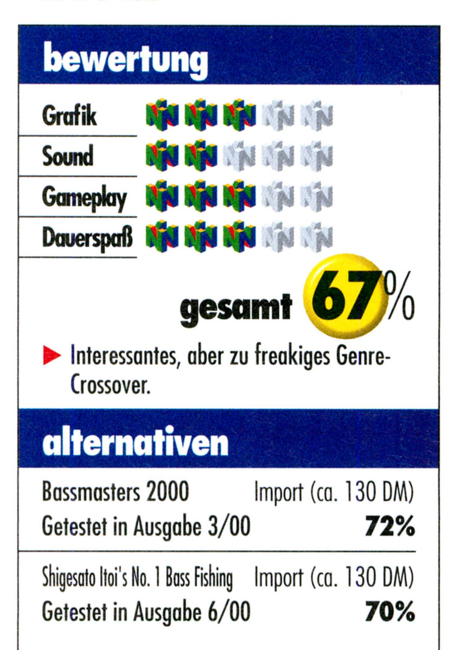


▲ Die Redaktion konnte sich gar nicht satt sehen an diesen Fischen. Außer mir, da ich nämlich keinen Fisch esse, hehe.



▲ Typisch japanische Kopffüßer begegnen dir in der RPG-Welt.

▲ So... endlich ist das Mistvieh am Haken.



bewertung

Grafik	3 von 5
Sound	2 von 5
Gameplay	3 von 5
Dauerspaß	3 von 5

gesamt 67%

▶ Interessantes, aber zu freakiges Genre-Crossover.

alternativen

Bassmasters 2000	Import (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 3/00	**72%**
Shigesato Itoi's No. 1 Bass Fishing	Import (ca. 130 DM)
Getestet in Ausgabe 6/00	**70%**



Indy Racing 2000

Die wenig bekannte IRL gibt ihr Debüt.

Vertrieb: Import
Hersteller: Paradigm
Genre: Rennspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 120 DM

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

- 8 original Strecken
- innovatives Draft Meter
- original Lizenz
- immer im Kreis
- zu wenig Action

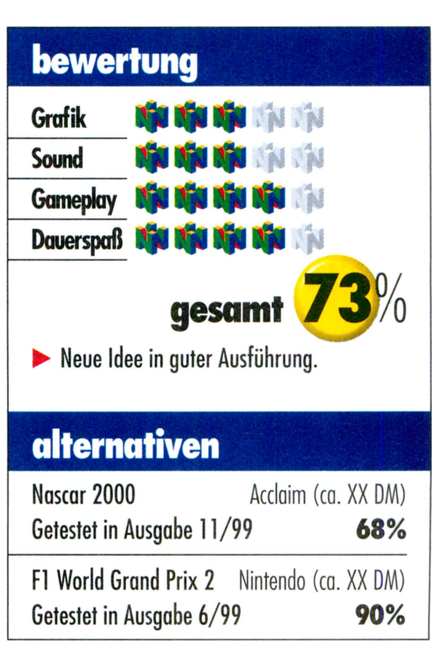
▲ Hier muss der Hintermann aber einiges an Abgasen schlucken.

▲ Gebäude und Objekte bringen Abwechslung ins Streckendesign.

In Deutschland doch eher unbekannt ist die Indy Racing League, kurz IRL genannt. Bei diesen Rennen zählt mehr das Können des Fahrers als ein aufgemotztes Auto. In der IRL fährt man mit kleineren, leichten aber kraftvollen Wagen über ovale Rennstrecken. *Indy Racing 2000* kann mit der original Lizenz der IRL aufwarten. Das heißt, dass du die Wahl zwischen 20 aktuellen Fahrern der Saison ´99 hast. Darunter unter anderem Kenny Drack und Publikumsliebling Al Unser Jr. Letzteren kennen einige von euch vielleicht noch aus den nach ihm benannten PC-Rennspielen, die vor ein paar Jahren erschienen sind. Wenn nicht - auch nicht schlimm!

Im Spiel hast du die Wahl zwischen acht Originalstrecken der IRL. Darunter zum Beispiel die Bahnen aus Indianapolis und Atlanta, aber auch die Speedways von Disney World. Die üblichen Spielmodi sind natürlich ebenfalls enthalten, vom Einzelrennen über Training bis hin zum Championship- und Multiplayer-Game mit Splitscreen für zwei Spieler. Du kannst dich außerdem entscheiden, ob du bei Tag oder Nacht spielst und welche Setup-Einstellungen du vornehmen willst. Auch an den Boxenstopp wurde gedacht: Im Arcade-Modus wird er automatisch ausgeführt, im Simulationsmodus musst du schon selber ran. Die Kameraperspektive lässt sich variabel einstellen, und das sowohl im Rennen als auch im Replay. Die Autos sehen den Wagen aus *F-1 World Grand Prix* sehr ähnlich und die Strecken erinnern stark an die aus *Nascar*. Die Steuerung der Fahrzeuge ist flüssig und gut gelungen. Die leichten, kraftvollen Rennwagen düsen sehr schnell über die Strecken und lassen ein gutes Fahrfeeling rüberkommen. Eine Neuheit im Spiel ist das "Draft Meter", das dir anzeigt, wie du in die Kurve gehst und wie du gehen solltest. Eine sehr nützliche Funktion, die dir mehr Kontrolle gibt. Das Design der Strecken ist dabei etwas abwechslungsreicher als bei *Nascar* ausgefallen, aber wie soll man Strecken, die man nur im Kreis fährt, auch abwechslungsreich gestalten? Der störende Nebeleffekt ist nicht vorhanden. Die Leute von Paradigm haben jedenfalls ein solides Spiel abgeliefert, dass dem Freund von Rennsimulationen Spaß macht, aber auch demjenigen, der eher auf Arcade-Action steht. ■







▲ Wer hat denn hier zu scharf gebremst?



▲ Achte in der Kurve immer auf das Draft Meter.



Lesertests

Jetzt bist du am Drücker! Schreib uns deine Meinung zu unseren Tests, egal ob du mit unserer Wertung einverstanden bist oder dir mal richtig Luft machen willst. Nur kurz und knackig muss es sein. Alle veröffentlichten Einsendungen werden mit einem Spiel belohnt. Diesmal gibt es ein Überraschungsspiel aus unserem Fundus!

WIR MEINTEN / DU MEINST

NBA Live 2000

Ein zwar sehr gelungenes Basketballspiel, das aber seinen Konkurrenztitel *NBA Courtside* nicht übertrumpfen konnte. Liebhaber des schnellen Spiels und Gelegenheitszocker sind hier gut aufgehoben, Taktikfreunde sollten aber eher bei der Konkurrenz zuschlagen.

Martin Messing
Ausgabe 12/99, Wertung 87%



NBA Live 2000

Ich finde *NBA Live 2000* einfach klasse. Der 3-Punkte-Wettbewerb ist schon gut, aber der Michael Jordan 1 vs. 1 Streetball-Modus ist einfach toll. Die Grafik lässt auch nichts zu wünschen übrig, sie ist super. Ich bin ganz besessen von diesem Spiel, man muss es einfach haben.

Tobias Mußbach
Kaarst, 93%

Toy Story 2

Eine recht triste Suppe wurde da für *Toy Story 2* zusammengekocht. Die Grafik ist träge, die Farben sind verwaschen und die Optik ist im Vergleich zur PS-Variante bemitleidenswert. Das ganze Spiel wirkt etwas statisch. Auch der recht gelungene Sound kann da nichts mehr retten.

Björn Seum
Ausgabe 1/00, 58%



Toy Story 2

Eure Wertung ist doch etwas untertrieben. Ich bin zwar kein Jump´n´Run-Fan, aber *Toy Story 2* gefällt mir doch sehr gut. Das Spiel wird ab Level 2 immer schwieriger, so dass auch Fortgeschrittene ihren Spaß haben. Die Grafik ruckelt zwar manchmal, ist aber im Großen und Ganzen gut gelungen.

René Menzel
Hönow, 81%



Donkey Kong 64

Ein rundum gelungenes Jump´n´Run mit Klassikerpotential. Der Sound donnert einem um die Ohren, das Gameplay sucht seinesgleichen, die Steuerung ist fast perfekt und der Schwierigkeitsgrad steigt gemächlich an und erreicht am Ende extreme Höhen. Sogar der alte Donkey Kong-Automat ist integriert.

Florian Seidel
12/99, 95%



Donkey Kong 64

Bei *DK64* ist Rare etwas über das Ziel hinausgeschossen. Zu viele altbekannte Ideen und ständig dieselben Mini-Games machen das Spiel nicht zu einem Hit. Die viel zu große Anzahl von Bananen bringt auch den größten Sammel-Fan zur Verzweiflung. Manchmal ist weniger eben mehr.

Oliver Onischke
Berlin, 62%

Operation: Win Back

Ein von der Action und vom Gameplay her gelungenes Game. Nur technisch kann das Spiel nicht so überzeugen. Das Arsenal an Waffen hält sich in Grenzen. Es stehen aber jede Menge Mehrspielermodi zur Verfügung. Ein gutes Spiel mit einigen kleineren Macken.

Karsten Rohloff
4/00, 82%



Operation: Win Back

Endlich ein *Metal Gear Solid* für das N64. Die Grafik ist zwar nicht die beste, das Spiel macht aber unheimlich viel Spaß. Es kommt ja wohl nicht nur auf die Zahl der Waffen an. Ich werde es immer wieder spielen. Das Spiel hat alles, was ein Toptitel braucht.

Sebastian Wilkes
Lautertal, 98%



Versand
GameSite GmbH
Geschäftsbereich:
Theo Kranz Versand
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
gameplay
THE GATEWAY TO GAMES
Laden
Theo Kranz Games
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund
Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg
Theo
KRANZ VERSAND
UND LADEN
0931-3545222 oder 01 80-521 1844
Internet: http://www.tkgames.de
NINTENDO 64
Nintendo 64 Color Edition 199,-
N64 Donkey Kong Pak 299,-
Control Pad Innovation 34,95
Control Pad orig. clear purple 54,95
Joyadverlängerung Innovation 13,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel 109,95
Mem. Card orig. 0,25 M 34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze .. 29,95
Expansion Pak - original 64,95
Expansion Pak - orig. (in Bulk) 49,95
Expansion Pak - Blaze 49,95
Equalizer - Mogelmodul 59,95
XPloder 99,95
Rumble Pak original 34,95
Rumble Pak LX4 Tremor 29,95
Rumble Pak LX4 Tr.+1M 49,95
Game Breaker Vol. 1-3 ... je 24,80
Donkey Kong 64#
(N64) 99,95
All Star Baseball 01 99,95
Armorines in Project Swarm . 89,95
Army Men-Sarge's Heroes ... 99,95
Battletanx - Global Assault ... 99,95
Castlevania: Legacy of Dark. . 109,95
Command & Conquer 109,95
Destruction Derby 109,95
Diddy Kong Racing 89,95
Donkey Kong 64# .... (SVR) 99,95
Earthworm Jim 3D 89,95
ECW Hardc. R.(dt. od. EV) 99,95
Excitebike 64 109,95
F1 Racing Championship 109,95
F1 World Grand Prix 2 89,95
Gex 3: Deep Cover Gecko ... 119,95
Int. Superstar Soc. 2000(Sept)109,95
Int. Tr.&F. Summergames ... 109,95
Jet Force Gemini 109,95
J.McGrath Supercross 2 89,95
Lego Racers 109,95
Mario Golf 109,95
Mario Party 89,95
NINTENDO 64
Jubiläums-
SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
1080° Snowboarding .. 39,95
Bomberman Hero 49,95
Iggy's Reckin' Balls ... 49,95
Int. Superstar Soccer 64 19,95
Madden 64 19,95
NBA Courtside 29,95
NBA Pro '99 49,95
NHL Pro '99 49,95
Premier Manager 64 .. 39,95
Racing Simulation 2 ... 29,95
Shadowman 49,95
Tonic Trouble 79,95
Turok 2 engl. PAL ... 29,95
Turok 2 dt. Vers. ... 29,95
Turok - Rage Wars ... 49,95
Turok Legend. d.v.Landes 49,95
V-Rally 39,95
WipEout 64 29,95
Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!
inkl. Game Breaker Vol. 3
solange Vorrat reicht!
Perfect Dark
(N64) 119,95
Mario Party 2 (Okt) 109,95
NBA Jam 2000 89,95
The New Tetris 89,95
NFL Quarterback Club 2000 .. 94,95
Nuclear Strike 109,95
Operation Winback 99,95
Paperboy 109,95
Perfect Dark 119,95
PGA European Tour Golf 89,95
Pokémon Stadium+Tr.Pak .. 139,95
F1 Racing Championship
(N64) 109,95
Rayman 2 119,95
Ready 2 Rumble Boxing 109,95
Ridge Racer 64 109,95
ECW Hardcore Rev.
(N64) 99,95
Ridge Racer 64
(N64) 109,95
Tony Hawk's Skate-board. (N64) 89,95
Int. Superst. S. 2000
(N64) 109,95
Road Rash 114,95
Starcraft (Juli) 109,95
Star Wars Ep. 1: Racer 99,95
Super Smash Bros. 89,95
Supercross 2000 99,95
Tarzan 89,95
Taz Express (Juni) 99,95
Operation: WinBack
(N64) 99,95
3% Rabatt
(Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert bei Konsolenartikel!)
keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!
Theo
KRANZ
VERSAND
feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit [portofrei] gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur [MasterCard] und [VISA]) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto)!
10 Jahre
Besuchen Sie uns im Internet!
Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im
Theo Kranz Games ONLINE-Shop
auf www.tkgames.de
Pokémon Spieleberater rote und blaue Edition
DM 9,95
Pokémon Spieleberater gelbe Edition
DM 24,95
Pokémon GB-Spiele: rote, blaue oder gelbe Edition
je DM 69,95
NINTENDO 64
Tony Hawk's Skateboarding .. 89,95
Top Gear Hyper Bike 109,95
Top Gear Rally 2 109,95
Toy Story 2 89,95
Vigilante 8 - 2nd Offense 89,95
Zelda 64 109,95
GAME BOY
Jubiläums-
SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
Bust A Move 2 29,95
Mortal Kombat 4 39,95
Oddworld: Abe's Adv. . 34,95
On the Tiles 34,95
Spirou 34,95
Superman 29,95
Tamagotchi 29,95
Top Gear R.(Rumble) COLOR 49,95
Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!
Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr, Sa.10:00-16:00 Uhr.
POKéMON
Pokémon - blaue Edition 64,95
Pokémon - rote Edition 64,95
Pokémon - gelbe Edition(Juni) 64,95
Spieleberater Pokémon gelb . 24,95
Spieleber. Pokèmon rot+blau 9,95
Pokém. Pikachu Ped-o-Meter . 44,95
Sammelkarten: Theme Decks 24,95
Booster . 9,95 Starter Set .. 24,95
Power Bouncer (Flummi) 9,95
Pikachu Plüschfigur gross .. 29,95
Pokémon Plüschfigur klein .. 19,95
Karten, Flummi, Schlüsselanh. und Plüschfiguren werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!
GAME BOY COLOR
GameBoy Color 139,95
GameBoy Camera 59,95
Linkkabel universal original .. 19,95
XPloder 69,95
Army Men 59,95
Asterix: Auf der Suche 59,95
Bomberman Quest 54,95
Box Champions 49,95
Capcom Generations 59,95
Dragon Quest Monster 64,95
Driver (Juni) 59,95
DSF Fussball Manager (Juni) . 59,95
ECW Hardcore Revolution 64,95
F1 World Grand Prix 2 64,95
FIFA 2000 64,95
Game & Watch Gallery 3 44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko 64,95
Hugo 2 1/2 64,95
International Karate 54,95
Int. Track & Field 64,95
Janosch: das grosse Panama... 59,95
Jay & die Spielzeugdiebe(Mai) 59,95
Konami GB Collection 64,95
Konami GB Collection 2 59,95
Konami GB Collection 3 59,95
Konami GB Collection 4 59,95
Mario Golf 64,95
Mask of Zorro 59,95
Men In Black 2 59,95
Metal Gear Solid 64,95
Oddworld Adventures 2 (Juni) 59,95
Papyrus 59,95
Pumuckl+Biene Maja Case(SVR)59,95
Rayman 64,95
Ready 2 Rumble Boxing 64,95
Spirou 59,95
Super Mario Bros. DX 64,95
Tomb Raider (Juni) 64,95
Tony Hawk's Skateboarding .. 59,95
Toy Story 2 59,95
Turok: Rage Wars 59,95
Wacky Racers (Juni) 59,95
Wario Land 3 64,95
WCW Mayhem (Juni) 49,95
Wings of Fury 59,95
Zelda: Links Awakening 64,95
#: o.E.P.
UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:
0931 35 45 235
HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602
Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur [MasterCard] oder [VISA]): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. [portofrei]: Dieser Artikel wird portofrei verschickt* [portofrei]: Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

Posthütte

Yoohoo

Dem Yannick Piront hab ich ja in der Ausgabe 5/2000 ziemlich was auf die Nase gegeben. War das übertrieben, Yannick? Na, ich hoffe, du konntest es vertragen. Immerhin hast du mit deinem Brief `ne echte Lawine losgetreten – jeder zweite Leserbrief bezieht sich auf deinen Beitrag. Die Pros und Kontras halten sich dabei in etwa die Waage. Ein paar Meinungen hab ich in die neue Posthütte reingenommen. Wär schön, wenn du noch mal ein paar Sätze dazu sagen könntest. Los, schreib jetzt, du mein gastritischer Volksaufrührer! Endlich mal eine konstruktive Diskussion nach den vielen Wochen, in denen sich das Deutschvolk vom Big Brother-Team hat verarschen lassen. (Na? War das `ne geschmeidige Überleitung?) Wer das Abstimmungsergebnis für bare Münze nimmt, dem ist nicht mehr zu helfen. Ich wette, nicht eine einzige Telefonstimme steckte in den blauen Balken (... die Grafik baut sich auf, es ist unglaublich spannend...). Doch jetzt haben wir endlich Ruhe vor Deutschlands schlechtestem Moderatorenduo Percy Hoven (Was geht da in dir vor? – Wie bitte? – Na, wie fühlt man sich? – Öhh... – Hast du auch eine kleine Überraschung vorbereitet? – Wie jetzt? – Ich meine, irgendeine nette Kleinigkeit zur Begrüßung? – Nö.) und Frollein Rosentreter (WIE FÜHLST DU DIHIICH!!! – Wie bitte? – NA, WAS GEHT JETZT IN DIR VOHOOR? – Kann dich nicht verstehen... OOOH, DAS IST UNGLAUBLIHIIICH, WAHAAAHNSINN!!!). Warten wir die nächste Staffel ab. Vielleicht ist dann auch der gute Onkel Tom mit von der Partie. Ja! Ich habe mich beworben. Ich werde polizeilich gesucht und habe außerdem Schulden in zweistelliger Höhe bei Blutsauger Hörnchen (Boris), das müsste als Auswahlkriterium eigentlich ausreichen. Wir werden sehen.

Mit Anna Kournikowa war übrigens nix (siehe letzte Posthütte). Vielleicht bin ich etwas zu forsch vorgegangen. Egal, ich werd's verkraften, ist schließlich nicht mein erster Korb. <schnieftraurigsei> So, ich lass euch jetzt in Ruhe weiterlesen, mach mir ein Döschen auf und hau mich vor die Glotze: Deutschland – England. Ich tippe mal 1:3. Ein schönes Spiel wird's wohl wieder nicht werden. Oder doch? Mensch, Erich, tritt den Jungs doch mal gehörig in den müden Hintern!

Euer Oberproll
Onkel Tom

Achtung!
Neue E-Mail-Adresse:
posthuette@bristein.com

NTSC-Spiele

Hallo, Onkel Tom!!!

Ein Kumpel von mir hat mal erzählt, dass er ein NTSC-Spiel so fest in den Schacht des N64 geschoben hat, das diese Plastikteile abgebrochen sind und er dann ganz normal spielen konnte. Weil ich im Sommer nach Amerika fliege, wollte ich fragen:

❶ Sind Spiele in den USA überhaupt billiger, als bei uns?
❷ Kann das stimmen oder erzählt er nur Müll?
❸ Wenn das nicht geht, brauche ich dann zusätzlich zu einem Adapter noch einen NTSC-Fernseher?

Wenn überhaupt, dann beantworte die Fragen bitte vernünftig. Sonst nützt es mir nichts.
Danke und Tschüss.
P.S. Ihr seid die Besten (auf eurem Gebiet).

Chrise

Onkel Tom: Hallöchen, Chrise. Ich fang mal gleich von hinten an, weil mir der missionarische Ehrgeiz fehlt (HÄ? Was rede ich da wieder???). Wir sind die Besten, das glaub ich auch. Einigen anderen fehlt irgendwie das frische Herzblut, der ehrliche Schweiß, die dunklen Ringe unter den Augen, die schwärenden Wunden von des Chefredakteurs Peitsche, der stets fidele Onkel Tom usw. So, kleiner Stellungswechsel, jetzt mal von vorn: Also, dein Kumpel ist echt spitze! Leider aber erzählt er ziemlichen Blödsinn. Es mag ja sein, dass er ein NTSC-Spiel fest in den N64-Schacht geschoben hat und dass er dabei Plastikteile abgebrochen hat, das krieg ich auch noch hin. Aber selbst wenn du dann noch einige Male mit dem Vorschlaghammer drübersemmelst, du wirst ein NTSC-Spiel nicht auf einer PAL-Konsole spielen können. Entweder du kaufst dir eine Import-Konsole oder einen guten Adapter – aber selbst mit dem kriegst du nicht alle Spiele zum Laufen. Dein Fachhändler kann dir sicher mehr dazu erzählen.
Zu ❶: Das tut sich preislich eigentlich nicht viel. Ich denke nicht, dass du besser abschneidest, wenn du US-Versionen kaufst, zumal du sie nicht mit PAL-Geräten verwenden kannst. Also wozu? Naja, vielleicht brichst du ja leidenschaftlich gerne diverse Plastikteile ab. Dann ist das natürlich was anderes.
Zu ❸: Siehe oben. Und spätestens jetzt stellt sich dann die Frage, ob sich der ganze Aufwand lohnt.
Mal was ganz anderes: Wieso glaubst du, dass ich Fragen meiner geliebten Fans und Fanninnen nicht vernünftig beantworten könnte? Ich hab mir echt Mühe mit dir gegeben und habe es ergo verdient, dass mir Dankbarkeit und tiefstes Tomvertrauen zuteil wird. Anderenfalls krieg ich `ne Chrise. Hohohohooooo...

Von Nebelscheinwerfern und Bauern

Servus Thomy!

Ich finde eure Zeitschrift wirklich klasse, wobei ich jedoch gestehen muss, dass ich nebenbei noch zwei andere Zeitschriften lese. Du weißt schon: um mehrere Meinungen zu hören. Allerdings kann das manchmal auch ein Fehler sein. Ein Beispiel: Ich habe mir damals euren *Armorines*-Test durchgelesen und war wirklich am Ende. Da hatte ich mich seit Monaten auf den Titel gefreut und dann so eine Wertung. Eure Konkurrenz war dagegen von dem Spiel begeistert. Also hab ich es mir doch gekauft und was hab ich nun? Ein Spiel, das neben vielen Fehlern auch noch so einen Nebel enthält, dass mir selbst ein Nebelscheinwerfer nichts mehr hilft. Ich habe mir damals *Turok 2* gekauft und habe es schnell bereut, da ich mit dem Spiel als alter Action-Shooter-Fan fast nichts anfangen konnte. Aber was ich dann bei *Armorines* gesehen hab, hat mir den Rest gegeben! Was haben die mit dem Spiel gemacht? Es spielt sich, als wäre es nur eine unvollständige Testversion! Schande über die Mitarbeiter von Acclaim!!! Das gleiche gilt übrigens auch für *WWF Attitude*! Keine großen Unterschiede zum Vorgänger, aber schnell noch auf den Markt gebracht, um vor dem Verlust der WWF-Lizenz den Kunden nochmal kräftig das Geld aus der Tasche zu ziehen. Nochmal Schande...

Mein anderes Anliegen betrifft das Spiel *Harvest Moon 64*. Ich kenne den Vorgänger und war damals wirklich begeistert, aber wie komme ich am besten an das Spiel ran? Was brauche ich, um es spielen zu können? Könnt ihr da keine Aktion wie bei *Pokémon Snap* starten? Ich bin sicher, dass ich nicht der

einzige Leser bin, der sich darüber ärgert, dass es nicht in Europa erscheint. Da muss man doch was tun können...!
Gruß an alle in der Redaktion

Matthias Wühr

Onkel Tom: Du kannst es vielleicht gar nicht wissen, aber ich bin weder eine Mayonnaise noch ein Senftöpfchen. In Zukunft bitte "Tommy" immer mit mindestens zwei "m" und ohne "h" schreiben. Sonst: Papierkorb! Deinen Frust mit *Armorines* kann ich echt nachvollziehen. Auch ich habe mich auf ein geiles Action-Teil gefreut und konnte es einfach nicht fassen, was man uns da als Testversion zugeschickt hatte. Ich hab's mehrere Male gespielt, auf der Suche nach dem erwarteten Kick. War aber nix. Naja, wenigstens weißt du jetzt, was du falsch gemacht hast: Du lässt dich von falschen Propheten leiten. Unsere Tester sind bekannter- und gefürchtetermaßen so ziemlich die schärfsten in der ganzen Branche, weil sie bei uns schreiben können, was sie wirklich meinen. Ich hab ja nichts dagegen, wenn du andere Magazine liest, aber wenn Reviews so eklatant unterschiedlich ausfallen, solltest du schon hellhörig werden und zumindest einmal ausgiebig Probe spielen. Hilft dir jetzt auch nicht weiter, ich weiß, aber man lernt ja immer wieder dazu, gell?

Jetzt zu *Harvest Moon 64*: Dir bleibt nur, das Spiel über den Importweg zu beziehen. Um es dann auf deiner Konsole spielen zu können, benötigst du noch einen Adapter oder eine Importkonsole. Falls du einen Game Boy hast, empfehlen wir dir, auf *Harvest Moon 2* zu warten (kommt im Sommer) oder auf das etwas ältere *Harvest Moon DX* zurückzugreifen. Einem Aufruf wie bei *Pokémon Snap* geben wir, ehrlich gesagt, keine Chancen. Falls du dich dennoch direkt an Crave wenden möchtest, findest du die Anschrift auf unserer Service-Seite.

Nintendos Politik

Hallo, Freunde der leichten Unterhaltung,

ich wollte unbedingt mal etwas zu dem Brief von Yannick Piront sagen. Ich denke, er hat in vielen Hinsichten recht und denkt sehr offenherzig über die Situation Nintendos nach! Ihr, als geschultes Team, solltet die Meinungen von Personen wie Yannick etwas mehr berücksichtigen und euch nicht über solche Meinungen lustig machen! Fakt ist nun mal, dass Nintendo zu wenig Spiele auf den Markt bringt! Die Third-Party-Firmen entwickeln auch nur wenige interessante Games, da ein Modul nun mal keine Speicherleistung einer CD oder DVD besitzt. Warum bringt Square z.B. *Secret of Mana* oder *Secret of Evermore* nicht als eine verbesserte Version für das N64 auf den Markt? Diese Spiele besaßen nicht mehr als 32 MBit! Simulations-Fans kommen auch nicht auf ihre Kosten und die Fans von Kampf-Games bekommen Spiele wie *Clayfighter* vorgesetzt. Viele Leser regen sich über das



Baby-Image von Nintendo auf, aber Vorschläge zur Verbesserung können sie auch nicht bringen. Als ich neulich die neueste Ausgabe einer diversen anderen Nintendo-Zeitschrift in den Händen hielt, hätte ich fast das Kot..n bekommen. So bunt und niedlich, da kann man ja nur ein solches Image verliehen bekommen. Ich hoffe, dass der Star Cube (Dolphin) dieses Image ein wenig zunichte machen kann und dass Nintendo die ältere Altersklasse ansprechen wird. PS: Ich besitze alle eure Ausgaben und wollte mal fragen, warum sich bei der 1. Ausgabe die Seiten wiederholen. Tschüss.

Stephan R., Berlin

Onkel Tom: Also, lustig hab ich mich bestimmt nicht über Yannicks Meinung gemacht, die ist akzeptiert und ich kann sie auch ein bisschen nachvollziehen (es ging seinerzeit eher um die Art und Weise...). Dein Einwand, dass wegen der unterlegenen Speicherleistung des N64 keine "vernünftigen" Spiele auf den Markt kommen, ist mir nicht ganz plausibel. Ebenso wenig wie das ewige Geleier über die "Kinderkonsole". Wer *Perfect Dark*, *Resident Evil 64*, *Ridge Racer*, *Daikatana*, *Shadow Man*, *Silvereye* und etliche andere Titel für Kinderkram hält, dem ist echt nicht mehr zu helfen.
Jetzt zu deinem PS: Nix verstehst was meinst?

Tom, ein Egoist?

Hallo Onkel bzw. Sir Tom

(wann hast`n dich in den Adelsgrad gehoben?) Erst einmal muss ich sagen, das ihr den besten Schreibstil in der Nintendo-Magazin-Welt habt. Allerdings hab ich auch Kritik zu vermelden: Ich finde es manchmal ganz schön fies von dir, deine Leser zu beleidigen (siehe big.N Juni 2000, Schwuchteln!), und dass du ein kleiner Egoist bist (big.N Juni 2000, auf die Frage von Marvin, ob *Zelda: Majora`s Mask* besser als *Zelda: Ocarina of Time* sei, mit der Antwort: "Och bin ich Jesus, hab ich Löcher im Fuß"), dass ist das, was mich ein bisschen an dir stört. Also hier mein Aufruf an all die Beleidigten von uns: Onkel Tom, hör auf, uns zu beleidigen, oder wir schlagen zurück ;-). So dann hab ich da noch ein paar Fragen:

1. Wan kommen endlich eure Fotos, verdammt nochmal?!
2. Bringt ihr bitte einen Report über *WWF No Mercy* in eurer nächsten Ausgabe?
3. Wenn ihr Zeit haben solltet, könnt ihr mir zurückmailen?
4. Was ist eigentlich eure Lieblings-Wrestling-Liga? WWF oder WCW?
5. Wer von euch war nochmal Borussia Dortmund-Fan? Wie findest du es, dass Sammer neuer Trainer ist?
6. Darf ich wen grüßen? Wenn ja, dann [...] **(Hehe, `n Versuch war's ja wert... Onkel Tom)**
7. Druckt ihr die Mail bitte ab?

So, ich hoffe, ich hab dir genug Löcher in die Füße gebohrt, so dass ich euch allen in der big.N-Redaktion noch `nen schönen Tag wünsche. Und vergesst niemals: Ihr seid nicht allein!

Stefan Dönnewald

P.S.: Auch von mir herzliches Beileid für die Angehörigen der Opfer von Enschede!

Onkel Tom: Jetzt aber mal halblang! Was soll das hier werden. Will der Herr Dönnewald einen kleinen Aufstand anzetteln, die Autorität des genialen Onkel Tom untergraben? Da bist du bei mir genau richtig, Männeken! Aber im Ernst: Beleidigt hab ich den Verfasser des Briefs mit dem (selbst gewählten) Titel "Schwuchteln" doch wohl nicht. Ich empfand die Ausführungen eher als Beleidigung für einen nicht geringen Teil unserer Bevölkerung. Ich sage zwar manchmal ziemlich deutlich meine Meinung (okay, da könnte ich mich noch etwas zügeln), aber Beleidigungen unserer Leserinnen und Leser würde mir mein Chef wohl nicht durchgehen lassen. Und egoistisch? Nur weil ich keine Löcher in den Füßen habe, bin ich noch lange kein Egoist. Aber ich finde deinen Aufruf an alle Beleidigten trotzdem cool, ihr könnt dann ja eine Therapiegruppe gründen (hehehe...). So, jetzt die Fragen:
1. Wann schreibt man mit zwei "n". Außerdem sollst du nicht fluchen, mein Sohn. 2. Machen wir, in der nächsten Ausgabe. 3. Keine Zeit. 4. Keine der drei großen, wir stehen mehr auf Underdogs. 5. Das war Maddin Messing. Aber eigentlich wollte Björn ja den Job, doch der findet ja nicht mal mehr die Zeit, bei seiner Germania Ortenberg gegen den Ball zu treten. Übrigens, Gratulation zum Aufstieg! In den letzten Wochen lief's ja richtig gut, was?

Zu deinem PS: An dieser Stelle möchte ich mich im Namen unseres Teams in Enschede noch einmal für die vielen Briefe bedanken, die ihr uns anlässlich des schweren Unglücks geschickt habt.



Druckfehler?

Hi, Sir Onkel Tom!

Ich finde die big.N VERDAMMT gut, obwohl sie etwas teuer ist. (Naja, das Lösungsheft ist aber auch dabei...) Ich wollte eigentlich nur fragen, ob der Druckfehler auf Seite 16 in Ausgabe 5/2000 mit dem "Hello, Kitty"-Spiel nur bei meinem Heft ist, denn da steht anstatt des Kitty-Texts der Bericht von *Jikkyou Pawapurokun Puroyakyuu*! (Was für ein Wort!) Ich schätze mal, du druckst diese Mail nicht ab, weil sie nicht so interessant ist. Übrigens: Als Rapper wärst du eigentlich ziemlich cool! (schleim, schleim) Ciao,

Luki



Onkel Tom: Ja, stimmt, der Posthütten-Rap (big.N 5/2000) kommt ziemlich fett rüber! Ich hab auch schon die Musik dazu in meinem Compi. Alles selbst kompostiert! Mal sehen, ob ich irgendwo `nen Major Deal bekomme, dann könnte ich nämlich meinen Sklavenjob bei der big.N an den Nagel hängen. Hier bin ich eigentlich nur für die Post und für das leibliche Wohl der hohen Herren zuständig, also Briefe öffnen, Briefe eintüten, Briefmarken anlüllern, Kaffeefilter wechseln, Pommes für Chefmartin holen, Chefflorian was Liebes sagen (braucht er einmal pro Tag) usnk. (usnk = und sonstigen niederen Krams).

So jetzt zu deinem Druckfehler: Der ist tatsächlich nur bei dir aufgetaucht. Bei allen anderen Lesern steht ordnungsgemäß der Kitty-Text. Das ist schon sehr seltsam, aber schätze dich glücklich, lieber Luki, denn du bist stolzer Besitzer einer absolut einmaligen Ausgabe der big.N! Irgendwann wird die sicherlich mal enorm wertvoll. Ach, nein, alles Luki und Betruki, da ist uns halt ein kleines Fehlerleinchen passiert. Wir werden uns bemühen, dass so etwas nicht wieder passiert. Oder, wie Horsti Hrubesch nach dem Rumänien-Debakel so treffend formulierte: Wir müssen das zunächst mal Paroli laufen lassen... (Na, andererseits hat Hrubesch mit seiner Hrübe schon viele geile Tore erzielt, das hinterlässt Spuren.)

Ich liebe dir!

Hi Tommyboy!

Wie gehts? Soooo, diesen Rap oder was das sein sollte würd ich ja gern mal live hören. Ich krieg das nicht auf die Reihe, im Beat (hey, let`s groove) zu bleiben. Jetzt zu Yannick, dem Moorhuhn. Was der da für einen Sempf abgibt DA KRISCH PLACK!! Entweder war das nur ein Scherz oder... MASSAKRIERT IHN (opps falsch geschrieben). Nächstes Thema: Fotos (ohoh). Wenn ihr nicht langsam mit euren Fotos rausrückt, müsste man glauben, dass ihr kleine hässliche Schweine seid. Aber das macht ja nichts, in der Gamestar ist auch so ein Knubbel. *(Anm. d. Chefs: Schöne Grüße an die Kollegen in München. Die Meinung unserer Leser deckt sich nicht immer mit der Meinung der Redaktion!)*
Noch eine Anmerkung zur Anmerkung der Leserumfrage: Senkt die Versandkosten nach Südafrika, wo sie hingehören! Tschö, euer

Timo

Onkel Tom: Wie... Versandkosten nach Südafrika... wo sollen wir die denn hinsenken? Willst du mich etwa versch... oder hegst du Auswanderungspläne? Egal, unser Kurs für Südafrika ist schnäppchenmäßig günstig und wird nicht weiter gesenkt, basta. Von irgendwas müssen wir ja auch leben.
Hehe, welchen Knubbel meinst du denn? Na, bei uns sind wir jedenfalls alle mehr oder weniger normal gebaut. ... Bis auf Björn, der ist irgendwie anders als die anderen. Die Arme, die Beine, der Kopf, das ist alles, ähm, wie soll ich sagen, nicht richtig eingehängt. Ist aber nicht so schlimm, schließlich ist Björni auch nur ein holographisches Wesen. Er hat halt `nen Softwarefehler. Auf den Fotos wirst du's ja dann selber feststellen können.

Akihabara

Hi, Onkel Tom,

zuerst einmal möchte ich euch zu dem Feature über Akihabara gratulieren. **(FLORIAN, steck endlich das Hemd in die Hose und hör auf zu popeln! Da gratuliert dir einer!)** Auch wenn ich es etwas überflüssig finde, wenn ihr genau beschreibt, wo sich die einzelnen Geschäfte befinden und mit welchen Verkehrsmitteln man dorthin kommt, da die wenigsten der Leser wirklich einmal nach Akihabara kommen werden. **(Kannst wieder weiterpopeln...)** Aber ist ja auch egal! Jetzt zu *Perfect Dark*: WOOOOOOOOOOW! Ein Wahnsinnsspiel! Gott sei Dank ist es wirklich so gut geworden, wie ihr immer gesagt habt. Aber ich habe auch noch einige Fragen dazu:

❶ Wenn *Perfect Dark* hierzulande nicht erscheint, gilt es dann in Deutschland als indiziert?
❷ Muss man volljährig sein, um es bestellen zu dürfen?
❸ Wie brutal ist es denn jetzt eigentlich? Sieht man Blut?

Und jetzt noch eine Frage zu Akihabara:
❹ Was ist ein Neo Geo?

Okay, das war's schon. Ich hoffe, dass du meine Fragen beantwortest. Bis bald und bleibt so, wie ihr seid.

Alex Perfler

Onkel Tom: Ja, das Feature fand ich auch echt cool. Florian war ganz begeistert von Japan und besonders von der Hauptstadt, das merkt man dem Text auch an. Das mit den Verkehrsmitteln hat mich nicht weiter gestört, obwohl ich wahrscheinlich auch nie nach Akihabara kommen werde. Nimm's halt als kostenlosen Service für den Fall der Fälle...
❶ Nein, nicht automatisch. Doch auch Import-Spiele können auf begründeten Antrag der BPjS zur Begutachtung vorgelegt. Bestes Beispiel: *Silvereye*.
❷ Wenn du es im Ausland bestellen möchtest, gelten die dort üblichen Gesetze und Regelungen. Besondere Bestimmungen gibt es für *Perfect Dark* nicht. ❸ Was ist brutal? Ich habe in dieser Hinsicht in dem Spiel nichts gesehen, was ich nicht schon aus vielen anderen Spielen kenne. Ja, Blut sieht man. Alles andere wäre doch Selbstbetrug, oder? (Gut, ich weiß, so einfach ist das nicht, und BPjS und die minderjährigen Amokläufer...)
❹ Das Neo Geo fand außerhalb Japans nie einen finanzstarken Vertrieb und konnte daher nie eine gute Marktposition erreichen. Die Konsole stammt vom Hersteller SNK, erschien Anfang der 90er Jahre und wurde in erster Linie mit Automatenumsetzungen versorgt.



Charts, Charts, **Charts**

Nintendo 64

Hui, die Pokémon brachten Bewegung in unsere Charts. Von null auf eins – anders war es ja auch nicht zu erwarten. Tarzan schwang sich mit einem gewaltigen Urschrei vier Plätze nach vorne, so dass Rayman derart erschrak und glatt den Boden unter den Füßen verlor – Platz 15 für den kleinen Mann. Neu in den Top 10 begrüßen wir zwei PS-starke Spiele: Ridge Racer 64 und F1 World Grand Prix 2. Spannung pur im nächsten Monat. Wird es Perfect Dark trotz drohender Indizierung in die Top 10 schaffen? Prognosen bitte an die Posthütte.

	Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Unsere Wertung
Neu	1	—	Pokémon Stadium	Nintendo	88%
Runter	2	1	Donkey Kong 64	Nintendo	95%
Runter	3	2	Tony Hawk´s Skateboarding	Activision	87%
Runter	4	3	Nuclear Strike	THQ	84%
Rauf	5	9	Tarzan	Activision	80%
Neu	6	—	Ridge Racer 64	Nintendo	83%
Rauf	7	10	WWF Wrestlemania 2000	THQ	84%
Runter	8	5	Castlevania – Legacy of Darkness	Konami	71%
Neu	9	—	F1 World Grand Prix 2	Nintendo	90%
Runter	10	7	Vigilante 8: Second Offence	Activision	77%
Neu	11	—	Star Wars Episode 1: Racer	Nintendo	91%
Rauf	12	16	Jet Force Gemini	Nintendo	91%
Rauf	13	19	Turok 2 – Seeds of Evil	Acclaim	94%
Runter	14	11	Top Gear Rally 2	Mitsui	76%
Runter	15	3	Rayman 2	Ubi Soft	90%
Neu	16	—	Racing Simulation	Ubi Soft	85%
Rauf	17	18	Armorines Project S.W.A.R.M.	Acclaim	65%
Neu	18	—	Daikatana	Mitsui	73%
Runter	19	17	RTL Word League Soccer	THQ	55%
Gleich	20	20	The Legend of Zelda - O.o.T.	Nintendo	91%

Neu	● (gelb)
Rauf	▲ (grün)
Runter	▼ (rot)
Gleich	◆ (blau)



Most Wanted!

Auf diese zehn Spiele (oder PAL-Versionen) warten wir in der Redaktion am meisten. Die E3 hat hier einige Änderungen mit sich gebracht.

Platz	Titel	Entwickler	Vertrieb
1	Zelda – Majora`s Mask	Nintendo	Nintendo
2	Dinosaur Planet	Rare	Nintendo
3	Resident Evil Zero	Capcom	Virgin
4	Pokémon Puzzle League	Nintendo	Nintendo
5	Eternal Darkness	Silicon Knights	Nintendo
6	Donald Duck-Quack Attack	Ubi Soft	Ubi Soft
7	Conker`s Bad Fur Day	Rare	Nintendo
8	Banjo-Tooie	Rare	Nintendo
9	Starcraft 64	Nintendo	Nintendo
10	Indiana Jones & The Infernal Machine	Factor 5	Nintendo

Game Boy Top 10

	Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
Gleich	1	1	Pokémon – Blau	Nintendo
Gleich	2	2	Pokémon – Rot	Nintendo
Rauf	3	4	Dragon Quest Monsters	Eidos
Rauf	4	—	Rayman	Ubi Soft
Gleich	5	5	Grand Theft Auto	Take 2
Neu	6	—	Super Mario Deluxe	Nintendo
Gleich	7	7	International Track & Field	Konami
Runter	8	6	Duke Nukem	GT Interactive
Runter	9	3	Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames
Gleich	10	10	Wario Land 3	Nintendo

US-Bestseller

Platz	Titel	Entwickler	Vertrieb
1	Perfect Dark	Rare	Nintendo
2	Tony Hawk`s Pro Skater	Edge of Reality	Activision
3	Pokémon Stadium	HAL	Nintendo
4	The Legend of Zelda - O.o.T.	Rare	Nintendo
5	All Star Baseball 2001	Acclaim	Acclaim
6	Pokémon Snap	HAL	Nintendo
7	Super Smash Brothers	Nintendo	Nintendo
8	Excitebike 64	Left Field	Nintendo
9	Gauntlet Legends	Midway	Konami
10	Star Wars Episode 1: Racer	LucasArts	Nintendo


Ridge Racer 64

Pokémon Stadium

Publisher Top 10

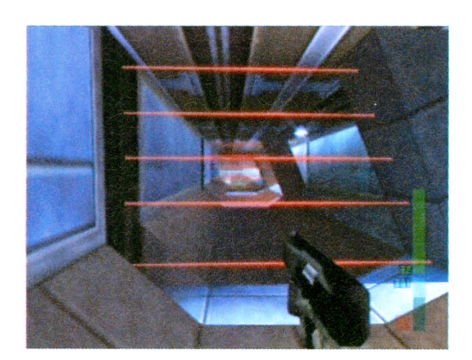
Wer vertreibt die besten Spiele? Um das herauszufinden, bekommt ein Publisher für jedes von ihm in den Handel gebrachte Spiel einen Punkt. Einen Zusatzpunkt gibt es jeweils für eine Wertung von über 80 bzw. über 90 Prozent. Für jedes Spiel, das mit weniger als 50 Prozent bewertet wurde, ziehen wir einen Strafpunkt ab. Grundlage sind alle PAL-Tests in der 64 Power/big.N. Importe und Spiele, die auf dem Index gelandet sind, haben wir nicht berücksichtigt.

Platz	Publisher	Spiele	+ 80%	+ 90%	- 50%	Punkte
1	Nintendo	26	21	12	3	56
2	Acclaim	21	13	7	1	40
3	Konami	14	6	4	0	24
4	EA (Sports)	8	7	1	1	15
5	Ubi Soft	7	6	1	0	14
6	GT Interactive	7	4	1	0	12
7	Infogrames	5	5	0	0	10
8	Mitsui	7	2	1	1	9
9	Activision	5	1	0	0	6
10	THQ/Virgin	4	2	0	0	6






Tonka Raceway


Excitebike 64

Entwickler Top 10

Und wer entwickelt die besten Spiele? Wir ermittelten diese Rangliste nach dem gleichen Prinzip wie die Publisher-Charts. Tests der vorliegenden Ausgabe werden in beiden Fällen erst im Folgemonat berücksichtigt.

Platz	Entwickler	Spiele	+ 80%	+ 90%	- 50%	Punkte
1	Acclaim	16	10	6	1	31
2	Nintendo	9	9	7	0	25
3	EA (Sports)	7	6	2	1	14
4	Rare	5	4	3	0	12
5	Ubi Soft	5	4	1	0	10
6	Konami	5	4	2	0	11
7	Midway	6	3	0	0	9
8	Titus	4	2	0	0	6
9	Paradigm	4	2	1	2	5
10	LucasArts	2	2	1	0	5

Perfect Dark

Redaktionscharts

Wir über uns – so lautet das Motto dieser Seite. Damit du siehst, was das big.N-Team spielt, hört, liest und sonst so macht.

Florian Seidel

Favoriten

Spiele Top 3

1. Perfect Dark (Import)
2. StarCraft 64 (Import)
3. Metal Gear Solid (GBC)

Buch: Jürgen Domian: Extreme Leben
Film: Cool Intentions
CD: Cool Intentions O.S.T.
Und sonst? Verstaut den Virtual Boy wieder im Keller.

Martin Mirbach

Favoriten

Spiele Top 3

1. Perfect Dark (Import)
2. Bomberman 64 – Second Attack (Import)
3. Driver (GBC)

Buch: Mankind: Have a nice day
Film: Gladiator
CD: Bon Jovi: Crush
Und sonst? Wünscht sich eine Klimaanlage im Büro.

Lukas Wilde

Favoriten

Spiele Top 3

1. Resident Evil 64
2. Tony Hawk´s Skateboarding
3. Tiger Woods Golf (Import)

Buch: Michael Crichton: Timeline
Film: Gladiator
CD: Pokémon – Der Film O.S.T.
Und sonst? Ist nur noch per Motorrad unterwegs.

Tom Gerlach

Favoriten

Spiele Top 3

1. Taz Express
2. Asterix – Auf der Suche nach Idefix (GBC)
3. Pokémon Gelb (GBC)

Buch: Hera Lind: Die Zauberfrau
Film: Keine halben Sachen
CD: Die 3. Generation: Für Morgen
Und sonst? Endlich Sonne statt Solarium!

Martin Messing

Favoriten

Spiele Top 3

1. Zelda: Majora´s Mask (Import)
2. Perfect Dark (Import)
3. Tony Hawk´s Skateboarding

Buch: Alfred Kubin: Die andere Seite
Film: Gladiator
CD: Eminem: Marshall Mathers
Und sonst? Freut sich auf die Spielewelle im Herbst.

Björn Seum

Favoriten

Spiele Top 3

1. Perfect Dark (Import)
2. Bomberman 64 – Second Attack (Import)
3. Taz Express

Buch: Marcel Reich-Ranicki: Mein Leben
Film: Gladiator
CD: Goldfinger: Stomping Ground
Und sonst? Grüßt alle Spieler der Germania Ortenberg.

Benjamin Kegel

Favoriten

Spiele Top 3

1. Pokémon Stadium
2. Pokémon Rot/Blau (GBC)
3. Turok 2

Buch: MTM: Der Erbe der Nacht
Film: Gladiator.
CD: Gigi: The Riddle
Und sonst? Freut sich über seine Mewtu-Sammlung.

Karsten Rohloff

Favoriten

Spiele Top 3

1. Perfect Dark (Import)
2. Blast Corps
3. Metal Gear Solid (GBC)

Buch: Anselm Eder: Das Böse
Film: Gladiator
CD: Dracul: Speichel und Blut
Und sonst? Es geht noch dunkler als schwarz!

Boris Horn

Favoriten

Spiele Top 3



1. Perfect Dark (Import)
2. WWF Wrestlemania 2000
3. Snowboard Kids

Buch: Gary Allan: Die Insider
Film: Scream
CD: Michael Mittermaier: Back to Life
Und sonst? Freut sich auf Spanien.

Service

Spiele für den Dolphin

Gerüchten zufolge soll Nintendos Dolphin mit je einem neuen Mario-, Donkey Kong-, Pokémon-, Zelda-, LucasArts- und Perfect Dark-Spiel an den Start gehen. Zu schön , um wahr zu sein? Auf folgende Titel dürft ihr euch jedenfalls schon mal freuen:

Dinosaur	Ubi Soft	Action um Disneys neues Kinospektakel
Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	Disney-Jump´n´Run mit der sympathischen Ente
E.T. – The Extra-Terrestrial	NewKidCo	Lizenz zu Spielbergs Special Edition
Ferrari 360 Challenge	Acclaim	Kommt der rote Renner schon zum Start?
Gold & Glory: The Road to El Dorado	Ubi Soft	Lizenz des neuen Dreamworks-Kinofilms
Picassio	Promethean Design	Schmucke Action ohne Gewalt
Reel Fishing 3	Natsume	Doch nicht nur für die PS 2...?
Resident Evil 0	Capcom	Aufgeschoben ist nicht aufgehoben!
Saffire	Saffire	Das ehemalige Young Olympians heißt nun wie sein Entwickler
Thornado	Factor 5	Obercooler 3D-Shooter
Thunder Rally	Retro Studios	Die Domain ist bereits registriert!
Too Human	Silicon Knights	Ursprünglich für die PS 2 konzipiert...
V.I.P.	Ubi Soft	Ob Pam da auch drin vorkommt?
Walt Disney´s Dschungel Buch	Ubi Soft	Kommt vorher für den GBC!

Noch immer keinen Titel gibt es für einen Ego-Shooter aus dem Hause Saffire, das Fußballspiel und den Ego-Shooter von den Retro Studios sowie von diversen Projekten bei Left Field, Konami und anderen Entwicklern.



▲ **Mit Dinosaur, Dschungel Buch und Gold & Glory hat Ubi Soft gleich drei heiße Dolphin-Eisen im Feuer. Die Bilder stammen natürlich noch aus parallel entwickelten Versionen.**

Fremdsprachen für alle

Für alle, die auch klein gerne Japan-Importe zocken, hier unser kleiner Sprachführer.

Abbrechen	やめてください
Arcade	アーケード
Knopf	ボタン
Datum	日付
Deutsch	ドイツです
Einstellungen	環境
Ende	終り
Englisch	英語です
Fortsetzen	続いてください
Schwer	硬いのです
High Score	高いスコア
Ja	はい
Leicht	容易です
Mittel	中位
Nein	全く
Sprache	言語
Start	出発してくださいリセット
Strecke	トラック

Adressen, Websites, Hotlines

Acclaim
Leuchtenbergring 20
81677 München
Hotline: 089-32940600
Mo, Mi, Fr 14-19 h
Website: http://www.acclaim.de
E-Mail: hilfe@acclaimworld.net

Activision Deutschland GmbH
Gutenbergstr. 1
85737 Ismaning
Hotline: 0190-510055
Mo-Fr 14-18 h, Sa 16-18 h
Website: http://www.activision.de
E-Mail: info@activision.de

Codemasters GmbH
Rosenheimer Str. 139
81671 München
Hotline: nein
Website: http://www.codemasters.de
E-Mail: nein

Crave Entertainment
Wichmannstr. 4 / Haus 13
22607 Hamburg
Hotline: nein
Website: http://www.crave.de
E-Mail: nein

Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen
Hotline: 01907-87906
Mo-Fr 9.30-17.30 h
Website: http://www.ea.com
E-Mail: de-support@ea.com

GT Interactive
Kundenservice
c/o maxupport
Falkenstr. 13
33758 Schloß Holte-Stukenbrock
Hotline: 01905-10050
Mo-So 15-20 h
Website: http://www.gtinteractive.de
E-Mail: gtinteractive@maxupport.de

Hasbro Interactive
Marktstr. 1
33602 Bielefeld
Hotline: 01805-427276
Mo-Fr 14-18 h
Website: http://www.hide.de
E-Mail: service@hide.de

Infogrames Deutschland
Robert-Bosch-Str. 18
63303 Dreieich-Sprendlingen
Hotline: 0190-510550
Mo-Fr 11-19 h
Website: http://www.infogrames.de
E-Mail: hotline@infogrames.de

Konami of Europe GmbH
Berber Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main
Hotline: 069-95081288
Mo-So 14-18 h
Website: http://www.konami-europe.com
E-Mail: nein

Lego Media
c/o Harvard PR GmbH
Goethestr. 26
80336 München
Hotline: 0190-510550
Website: http://www.lego.de
E-Mail: hotline@infogrames.de

Mattel Interactive
c/o TLC The Learning Company GmbH
Keltenring 12
82041 Oberhaching
Hotline: 0190-87326810
Mo-Fr 14-19 h
Website: http://www.learningco.de
E-Mail: hotline@learningco.com

Mitsui & Co. Deutschland GmbH
Stadthausbrücke 5
20355 Hamburg
Hotline: nein
Website: http://www.mitsui.de
E-Mail: nein

Take 2 Interactive GmbH
Agnesstr. 14
80798 München
Hotline: 0190-87326936
Mo-Fr 12-20 h
Website: http://www.take2.de
E-Mail: nein

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim
Hotline: 060-26940940
Mo-Fr 13-19 h
Website: http://www.nintendo.de
E-Mail: info@nintendo.de

THQ
Softgold GmbH
Daimlerstr. 8
41564 Kaarst
Hotline: 02131-607333
Mo, Mi, Fr 15-18 h
Website: http://www.thq.de
E-Mail: support@thq.de

Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Hotline: 0190-888241210
Mo-Fr 8.30-16 h
Website: http://www.ubisoft.de
E-Mail: nein

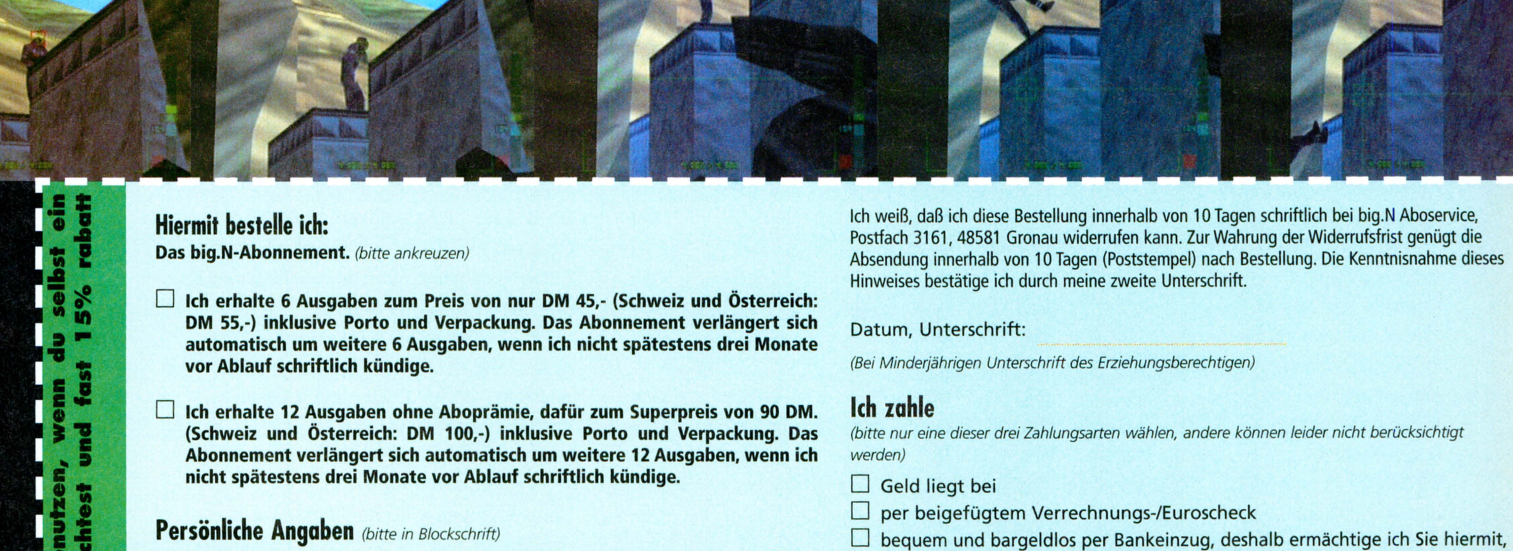
Virgin Interactive Deutschland GmbH
Borselstr. 16c
22765 Hamburg
Hotline: 040-89703300
Mo-Fr 15-20 h
Website: http://www.virgininteractive.de
E-Mail: hotline@setuppcs.de


Abo-Angebot
Perfect Dark
Ego-Shooter gibt's wie Sand am Meer, aber den besten, den gibt's jetzt bei uns als Abo-Prämie: Perfect Dark! Erkunde mit Spezialagentin Joanna Dark düstere Hinterhöfe, geheime Hochsicherheitsareale und rette den Präsidenten der Verreinigten Staaten!
Leser werben Leser – deine Eintrittskarte in die Agentenwelt. Für nur 25 Mark Zuzahlung bekommst du den Megahit als PAL-Version von uns direkt an die Türe geliefert! Dieses Angebot sollte sich kein Action-Fan entgehen lassen!!!

Leser werben Leser

Wirb einen neuen Abonnenten für die big.N
12 Ausgaben mit prallem Tipps-Buch.
Und als Dankeschön bekommst du eine einzigartige Prämie: Perfect Dark!

Adresse:
big.NABO • Postfach 3161 • 48581 Gronau



Diesen Coupon benutzen, wenn du selbst ein Abo bestellen möchtest und fast 15% rabatt haben willst.

Hiermit bestelle ich:

Das big.N-Abonnement. *(bitte ankreuzen)*

☐ **Ich erhalte 6 Ausgaben zum Preis von nur DM 45,- (Schweiz und Österreich: DM 55,-) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.**

☐ **Ich erhalte 12 Ausgaben ohne Aboprämie, dafür zum Superpreis von 90 DM. (Schweiz und Österreich: DM 100,-) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.**

Persönliche Angaben *(bitte in Blockschrift)*

Vorname, Name: ....

Straße: ....

PLZ/Ort: ....

Telefon: ....

Unterschrift: ....

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei big.N Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift: ....

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle

(bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

☐ Geld liegt bei

☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: ....

Bankleitzahl: ....

Geldinstitut/Ort: ....

Datum, Unterschrift: ....

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

---

sen Coupon bitte benutzen, wenn du einen neuen Abonnenten rben möchtest, und das Spiel Perfect Dark willst.

Hiermit bestelle ich:

Das big.N-Abonnement. *(bitte ankreuzen)*

☐ **Ich erhalte 12 Ausgaben zum Preis von 130,00 DM inklusive 25 Mark Zuzahlung sowie Porto und Verpackung (Schweiz und Österreich: DM 140,-). Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.**

Persönliche Angaben *(bitte in Blockschrift)*

Vorname, Name: ....

Straße: ....

PLZ/Ort: ....

Telefon: ....

Unterschrift: ....

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiss, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei big.N Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift: ....

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bitte beachten: Die Prämie wird nach Eingang des Geldes bzw. bei Abbuchung nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten verschickt, frühestens aber nach Ablauf der Widerrufsfrist. Das Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Ich zahle

(bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

☐ Geld liegt bei

☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: ....

Bankleitzahl: ....

Geldinstitut/Ort: ....

Datum, Unterschrift: ....

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich habe den oben genannten Abonnenten geworben und bitte um Zusendung der Spiels Perfect Dark.

Lieferadresse für Perfect Dark:

Name, Vorname: ....

Adresse: ....

PLZ, Ort: ....

Telefonnummer (für Rückfragen): ....

Unterschrift: ....

Nindex

Die komplette Übersicht aller von uns getesteten N64-Spiele.

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
1080° Snowboarding	1-2	SPS	●	—	11/98	90%	So schön war Snowboarding nie!
A Bug's Life	1	JNR	●	—	2/00	60%	Banjo krabbelt besser!
Aero Gauge	1-2	RSP	—	—	3/98	47%	Weltraum-Racing in der Mülltonne! Urks!
Aerofighters Assault	1-2	ACT	●	—	1/98	41%	Tiefflug in Sachen Niveau.
Air Boarder 64	1-2	RSP	●	—	5/98	89%	Sehr spaßiges Rennen auf Hoverboards.
All-Star Baseball 2000	1-4	SPS	●	●	6/99	93%	Astreines Spiel noch einmal verbessert!
All-Star Baseball '99	1-4	SPS	●	—	7/98	91%	Rassige Baseball-Simulation.
All-Star Baseball 2001*	1-4	SPS	●	●	5/00	90%	Baseball, wie er schöner kaum sein kann.
All Star Tennis	1-4	SPS	—	—	4/99	70%	Greife lieber zu Let's Smash!
Armorines: Project S.W.A.R.M.	1-4	SEU	●	●	1/00	65%	SF-Turok für Anspruchslose.
Army Men: Sarge's Heroes	1-4	ACT	●	●	12/99	56%	Dann lieber richtige Spielzeugsoldaten.
Art of Fighting Twin*	1-2	BEU	—	—	13/97	72%	Niedliche Charaktere, schwaches Spiel.
Asteroids Hyper 64	1-4	SEU	●	—	2/00	61%	Diese Neuauflage hätte man sich sparen können.
Augusta Masters '98	1-2	SPS	—	—	9/98	25%	Golf, gar nicht schmackhaft!
Automobili Lamborghini	1-4	RSP	●	—	1/98	80%	Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.
Bakuretsu Muteki Bangaioh*	1	SEU	●	—	2/00	75%	Außergewöhnliche 2-D-Ballerorgie.
Banjo-Kazooie	1	JNR	●	—	7-8/98	94%	Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run!
Bassmasters 2000*	1-2	SIM	●	●	3/00	72%	Ebenso innovativ wie sinnlos.
Battle Phoenix*	1-2	GSK	●	—	10/98	32%	Lass diese Kugel besser nicht rollen...
Battletanx	1-4	ACT	●	—	2/99	55%	Panzerfahren zum Abgewöhnen!
Battletanx: Global Assault	1-4	ACT	●	●	12/99	67%	Nur wenig besser als der Vorgänger.
Battlezone: Rise of the Black Dogs	1-4	ACT	●	●	5/00	62%	Ganz sicher kein großer Schritt für die Menschheit.
Beetle Adventure Racing	1-4	RSP	●	—	5/99	90%	Die Beetles sind los!
Bio Freaks	1-2	BEU	●	—	7/98	82%	Brutal und intelligent zugleich.
Blast Corps	1	ACT	—	—	6-7/97	82%	Originelle und brillant präsentierte Action.
Body Harvest	1	ACT	●	—	12/98	83%	Guter RPG-Shooter mit viel Nebel.
Bomberman 64	1-4	ACT	—	—	13/97	81%	Klassiker im 3-D-Gewand. Na ja...
Bomberman Hero	1	ACT	●	—	1/99	49%	Versaubeutelter Ableger der Serie.
Bottom of the 9th	1-2	SPS	—	—	7/99	69%	Greif dir einen anderen Schläger...
Box Champions	1-2	SPS	●	—	12/99	66%	Der Schlag ging ins Leere.
Brave Spirits Wrestling*	1-4	SPS	—	—	5/98	70%	In Sachen Wrestling gibt es Besseres.
Brunswick Circuit Pro Bowling*	1-4	SPS	—	—	3/00	79%	Ein wirklich guter Wurf.
Buck Bumble	1-2	ACT	●	—	10/98	88%	Ein außergewöhnliches Shoot'em-Up.
Bust-A-Move 2	1-2	GSK	—	—	7/98	88%	Tolles Puzzle-Spiel mit Langzeitmotivation.
Bust-A-Move 3DX	1-4	GSK	●	—	2/99	90%	Vor Wut wirst du hier nicht platzen!
California Speed	1-2	RSP	●	—	5/99	57%	Keine Power unter der Haube!
Carmageddon 64	1-4	ACT	●	●	12/99	70%	Entschärft und im Solomodus öde.
Castlevania	1	JNR	—	—	4/99	88%	Meisterwerk des Horror-Genres!
Castlevania: Legacy of Darkness	1	ACT	●	●	3/00	71%	Akzeptabler Neuaufguss für Fans der Serie.
Centre Court Tennis	1-4	SPS	—	—	1/99	87%	Erstes Tennisspiel: Sehr gut!
Chameleon Twist	1-4	JNR	●	—	1/98	73%	Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.
Chameleon Twist 2	1	JNR	●	—	2/99	81%	Schwierige Steuerung, gutes Level-Design.
Charlie Blast	1-4	GSK	●	—	6/99	69%	Für den Hunger zwischendurch.
Chopper Attack	1	ACT	●	—	10/98	79%	Zwischen Himmel und Erde ist der Teufel los.
Choro Q*	1-4	RSP	●	—	10/98	54%	Rennspiel für den ganz kleinen Hunger.
Clayfighter 63 1/3	1-2	BEU	—	—	13/97	13%	Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.
Clayfighter: Sculptor's Cut	1-2	BEU	—	—	7/98	18%	Immer noch der gleiche Krampf.
Command & Conquer	1	STG	●	●	7/99	85%	Tolle Umsetzung des PC-Klassikers.
Cruis'n USA	1-2	RSP	—	—	4-5/97	25%	Ein wirklich armseliges Rennspiel!
Cruis'n World	1-4	RSP	●	—	9/98	42%	Eine Fahrt ins Grauen...
Custom Robo*	1-2	ACT	●	—	4/00	82%	Erquickende Action-RPG-Mixtur!
CyberTiger Woods Golf*	1-4	SPS	●	—	5/00	81%	Ein Golfspiel mit dem gewissen Etwas.



★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.

Diese Spiele sind in Nintendos Player's Choice-Reihe erschienen.

Alle Spiele über 90% bekommen unseren big.N-Award.

Action	=	ACT	Rennspiel	=	RSP
Adventure	=	ADV	Rollenspiel	=	RPG
Beat'em-Up	=	BEU	Shoot'em-Up	=	SEU
Geschicklichkeit	=	GSK	Simulation	=	SIM
Jump'n'Run	=	JNR	Sportspiel	=	SPS
			Strategie	=	STG

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Daikatana	1-4	SEU	●	●	3/00	73%	Solider Ballerspaß mit technischen Mängeln.
Dark Rift	1-2	BEU	—	—	11/97	57%	Leider nur sehr mittelmäßiges Kampfspiel.
Destruction Derby	1-4	ACT	●	—	11/99	69%	Es gibt Besseres in diesem Genre!
Diddy Kong Racing	1-4	RSP	●	—	13/97	95%	Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!
Donkey Kong 64	1-4	JNR	●	●	12/99	95%	Grandioses Spiel mit Klassiker-Potential.
Doraemon*	1	JNR	—	—	8-9/97	40%	Verkorkstes Jump'n'Run. Da fehlt was.
Dual Heroes	1-2	BEU	—	●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...
Duke Nukem: Zero Hour	1-4	ACT	●	●	6/99	90%	Außergewöhnlich heiße Action!
Earthworm Jim 3D	1	JNR	●	●	12/99	70%	Die miese Kamera versaut alle schönen Ansätze.
ECW Hardcore Revolution	1-4	SPS	●	—	4/00	66%	Hält lange nicht, was der Titel verspricht.
Elmo's Letter Adventure*	1	GSK	—	—	2/00	74%	Pädagogisch wertvoll, leider in Englisch.
Elmo's Number Journey*	1	GSK	—	—	2/00	74%	Nur für englische Muttersprachler zu empfehlen.
Excitebike 64	1-4	RSP	●	●	6/00	92%	Motocross-Rennspaß pur!
Extreme G	1-4	RSP	●	—	13/97	91%	Für die damalige Zeit grandios.
Extreme G 2	1-4	RSP	●	—	12/98	70%	Ein sehr mäßiger Nachfolger. Schade.
F1 Pole Position	1	RSP	—	—	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...
F1 World Grand Prix	1-2	RSP	●	—	9/98	89%	Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!
F1 World Grand Prix 2	1-2	RSP	●	—	6/99	90%	Grandiose Fortsetzung!
F-Cup Maniax*	1-2	BEU	●	—	1/00	80%	Guter Aufguss von Fighters Destiny.
FIFA 64	1-4	SPS	—	—	6-7/97	25%	Grottenschlechtes Fußball-Spiel.
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	SPS	—	—	2/98	85%	Krasses Gegenteil von FIFA64!
FIFA '99	1-4	SPS	●	—	2/99	94%	Das bisher beste FIFA-Spiel!
Fighters Destiny	1-2	BEU	●	—	4/98	92%	Das erste gute N64-Kampfspiel.
Fighting Force	1-2	BEU	●	—	7/99	71%	Wir haben schon besser geprügelt.
Forsaken	1-4	ACT	●	—	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	SPS	—	—	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4	RSP	●	—	9/98	90%	Rasantes Rennspiel mit schlichter Grafik.
GASP: Fighters Nextream	1-2	BEU	●	—	1/99	62%	Ein echter Schlag ins Gesicht!
Gauntlet Legends	1-4	ACT	●	●	12/99	65%	Genauso langweilig wie das Original!
Gex: Deep Cover Gecko	1	JNR	●	—	11/99	74%	Solides Jump'n'Run ohne Hitqualitäten.
Gex: Enter the Gecko	1	JNR	—	—	10/98	90%	Sati(e)rischer Jump'n'Run-Spaß in 3-D!
Glory of St. Andrews, The*	1-4	SPS	—	—	11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!
Glover	1	GSK	●	—	12/98	85%	Intelligentes Rätsel-Spiel in 3-D.
Golden Nugget 64	1-4	GSK	—	—	2/99	71%	Casino-Simulation mit vielen Spielen.
GT Racing Championship	1-2	RSP	●	—	7/98	70%	Rennspiel mit Pannen.
Habu Shogi*	1-2	STG	—	—	8-9/97	XX	Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.
Harvest Moon 64	1	RPG	—	—	2/00	87%	Ein Garant für wochenlangen Spielspaß.

Im Dauertest

Daikatana

Testdauer: 4 Monate **Replay-Wert:** 3/5

Irgendwie ist der Lack ab. Das ist jetzt bitte nicht falsch zu verstehen – Daikatana ist ein gutes Spiel, auch weiterhin, aber irgendwie... na ja, wer erst einmal Perfect Dark gespielt hat, dem wird wohl jeder andere Ego-Shooter ziemlich langweilig vorkommen, da macht auch Daikatana keine Ausnahme. 80 Gegner, 25 Waffen und ein solides Leveldesign können zwar begeistern, aber eben nur eingefleischte Shooter-Fans. Alle anderen fühlen sich von dem laschen Sound und vor allem von der sehr verwaschenen und viel zu eintönigen, graubraun wirkenden Grafik etwas abgestoßen. Für sich betrachtet ist Daikatana ein überdurchschnittliches, solides Spiel, das sich Genre-Fans ohne Bedenken zulegen können – wer nur alle Jubeljahre mal einen Ego-Shooter kauft und zudem im Besitz eines Expansion Paks ist, der findet eine bessere Alternative...



SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Holy Magic Century	1	RPG	—	—	1/99	67%	Seit Zelda 64 noch uninteressanter.
Hot Wheels Turbo Racing	1-4	RSP	●	—	11/99	75%	Rennspiel ohne Höhen und Tiefen.
Human Grand Prix*	1	RSP	—	—	6-7/97	50%	Vorgänger von F1 Pole Position.
Hybrid Heaven	1	RPG	●	●	10/99	78%	Gutes RPG mit spielerischen Längen.
Hydro Thunder*	1-4	RSP	●	—	4/00	52%	Ruckelig und etwas zu schwer.
Iggy's Reckin' Balls	1-4	GSK	●	—	9/98	83%	Gute Idee, flotte Rennen, runde Sache!
In-Fisherman Bass Hunter*	1	SPS	●	—	9/99	66%	Unauffällige Angelsimulation.
Int. Superstar Soccer '98	1-4	SPS	●	—	10/98	95%	Besser geht eine Fußball-Sim kaum noch.
International Track & Field 2000	1-4	SPS	●	●	4/00	83%	Schmuckes Kraftfutter für echte Sportler.
ISS 64	1-4	SPS	—	—	4-5/97	93%	All-Time-Favorit im Fußball-Genre.
Jeopardy	1-4	GSK	—	—	6/98	30%	Logbuch-Eintrag: Ich bring mich um!
Jeremy McGrath Supercross 2000	1-4	RSP	●	—	4/00	63%	Motocross-Spiel mit teils nervigen Mängeln.
Jet Force Gemini	1-4	ACT	●	—	11/99	91%	Extrem anspruchsvoller Shooter.
J-League Dynamite Soccer*	1-4	SPS	—	—	12/97	50%	Mäßige Fußball-Sim. Nimm ISS64!
J-League Eleven Beat '97*	1-4	SPS	—	—	1/98	75%	Fußball-Sim mit wenig Realismus.
J-League Perfect Striker 2	1-4	SPS	—	—	10/99	88%	Kaum Neues, aber ein Top-Spiel!
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	1-4	SPS	●	●	7/99	90%	Fast hätte es ASB 2000 vom Thron geholt!
Kirby 64: The Crystal Shards*	1-4	ACT	●	—	5/00	83%	Gutes Spiel, aber als Import zu teuer.
Knife Edge	1-4	SEU	●	—	1/99	38%	Grottenschlechter Shooter.
Lego Racers	1-2	RSP	●	—	10/99	64%	Nur ein Mario Kart-Verschnitt.
Loder Runner 3-D	1	GSK	●	—	5/99	73%	Ein Klassiker im neuen Gewand.
Lylat Wars/StarFox 64	1-4	ACT	●	—	6-7/98	94%	Grandiose Ballerei im Weltall!
Mace: The Dark Age	1-2	BEU	—	—	13/97	76%	Leider nur mittelmäßiges Kampfspiel.
Madden 64	1-4	SPS	●	—	1/98	81%	Ausgezeichnetes Football-Game!
Madden NFL '99	1-4	SPS	●	—	11/98	86%	Gute Football-Sim, aber längst nicht perfekt.
Magical Tetris	1-2	GSK	—	—	1/99	90%	Solide Tetris-Version mit neuen Ideen.
Mahjong Master*	1-4	STG	—	—	8-9/97	XX	Ching-chang-chong... wir verstehen nix!
Mahjong 64*	1-4	STG	—	—	8-9/97	XX	Import-Spiel... bringt uns gar nichts.
Mario Golf	1-4	SPS	●	—	9/99	90%	Grandioses Golfspiel!
Mario Kart 64	1-4	RSP	—	—	4-5/97	80%	Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario.
Mario Party	1-4	GSK	●	—	4/99	83%	Origineller 4-Spieler-Spaß!
Mario Party 2*	1-4	GSK	●	—	2/00	70%	Akzeptabler Nachfolger mit Sprachhürde.
Micro Machines 64 Turbo	1-8	RSP	●	—	3/99	85%	Tolles Multi-Player-Rennspiel!
Milo's Astro Lanes	1-4	SPS	●	—	1/99	80%	Total verrücktes Bowlingspiel!
Mischief Makers	1	JNR	—	—	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	ACT	●	—	9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
MLB: Ken Griffey Jr	1-4	SPS	●	—	7/98	89%	Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.
Monopoly 64*	1-4	GSK	—	—	3/00	70%	Viel sozialer als auf dem Brett.
Monster Truck Madness 64	1-2	RSP	●	—	9/99	73%	Spaßige Off-Road-Raserei.
Multi Racing Championship	1-2	RSP	●	—	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	JNR	—	—	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Mystical Ninja 2: Starring Goemon	1-2	JNR	●	—	4/99	92%	Geniales 2,5-D Jump'n'Run!
Nagano Winter Olympics	1-4	SPS	—	—	3/98	77%	Zwar keine Goldmedaille wert, aber...
Namco Museum*	1-4	GSK	—	—	1/00	73%	Gelungene Sammlung lieb gewonnener Spiele.
Nascar '99	1-2	RSP	●	—	11/98	79%	Hier geht's rund, aber nicht lange.
Nascar 2000	1-2	RSP	●	—	11/99	68%	Auch der Hersteller dreht sich im Kreis.
NBA Courtside	1-4	SPS	●	—	6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Pfiff!
NBA Courtside 2	1-4	SPS	●	—	1/00	91%	Gut, besser, NBA Courtside 2.
NBA Hangtime	1-4	SPS	—	—	6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargh!
NBA In The Zone 2000*	1-4	SPS	—	—	4/00	54%	Bei dieser Leistung ein klarer Abstiegskandidat.
NBA Jam '99	1-4	SPS	●	—	2/99	83%	Und noch ein Basketball-Spiel...seufz.
NBA Jam 2000	1-4	SPS	●	—	12/99	75%	Leider nichts Halbes und nichts Ganzes.





SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
NBA Live '99	1-4	SPS	●	—	12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswert!
NBA Live 2000	1-4	SPS	●	—	12/99	87%	Fast so gut wie echtes Basketball.
NBA Showtime	1-4	SPS	●	—	1/00	69%	Unausgewogenes Basketballspiel.
NBA Pro '98	1-4	SPS	●	—	4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NBA Pro '99	1-4	SPS	●	—	6/99	59%	Eine sinnlose Anschaffung...
Neon Genesis Evangelion	1-2	ACT	●	—	6/00	52%	Nur für Fans der Serie geeignet.
NFL Blitz	1-2	SPS	●	—	2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Blitz 2000	1-4	SPS	●	—	10/99	91%	Football zum Angewöhnen!
NFL Quarterback Club '98	1-2	SPS	●	—	13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NFL Quarterback Club '99	1-4	SPS	●	●	1/99	90%	Unverzichtbar im Football-Genre!
NFL Quarterback Club 2000	1-4	SPS	●	●	10/99	82%	Altes kann so gut sein.
NHL '99	1-4	SPS	●	—	11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	SPS	●	—	13/97	91%	Eissport vom Feinsten!
NHL Breakaway '99	1-4	SPS	●	—	5/99	74%	Altes Spiel in neuer Verpackung.
NHL Pro '99	1-4	SPS	●	—	11/99	66%	Spielt sich nicht reibungslos genug.
Nightmare Creatures*	1	ACT	●	—	1/99	71%	Ultrabrutales Action-Adventure!
Nuclear Strike	1	ACT	●	●	2/00	84%	Ein würdiger Vertreter der Strike-Serie!
Ogre Battle 64*	1	STG	—	—	11/99	77%	Europäer sollten auf ein PAL-Release warten.
Off Road Challenge	1-2	RSP	●	—	9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schmuddel-Look.
Olympic Hockey '98	1-4	SPS	—	—	4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!
Operation: WinBack	1-4	ACT	●	—	4/00	82%	Viel Action, gutes Gameplay, aber technische Schwächen.
Paperboy 64	1	ACT	—	—	3/00	56%	Midway lässt wieder das Retro-Fließband rollen.
Penny Racers	1-4	RSP	—	—	3/99	54%	Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.
Perfect Dark	1-4	ACT	●	●	6/00	97%	Ein fast perfekter Ego-Shooter!
PGA European Tour	1-4	SPS	—	—	3/00	61%	Typisches Golfspiel – nicht mehr, nicht weniger.
Pilotwings 64	1	ACT	—	—	4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
Pokémon Snap*	1	SIM	●	—	5/00	90%	Innovatives Gameplay ohne Enttäuschung.
Pokémon Stadium	1-4	STG	—	—	4/00	88%	Für Pokémon-Fans ein absoluter Pflichtkauf!
Powerful Pro Baseball 64*	1-2	SPS	●	—	8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
Premier Manager*	1-4	SIM	—	—	9/99	85%	Nur für echte Management-Fans.
Pro Baseball King*	1-2	SPS	—	—	8-9/97	XX	Und wir warten immer noch...
Puyo Puyo Sun 64*	1-2	GSK	—	—	1/98	87%	Witziges Puzzle-Spiel im Tetris-Stil.
Quest 64	1	RPG	●	—	9/98	78%	Buntes 3-D-Adventure mit RPG-Einlagen.
Racing Simulation 2	1-2	RSP	●	—	10/99	85%	Gelungenes Formel 1-Spiel.
Rainbow Six	1-2	ACT	●	—	11/99	78%	Terroristenjagd mit Schwächen.
Rakuga Kids	1-2	BEU	●	—	10/98	68%	Immer noch besser als Clayfighter.
Rampage: Universal Tour	1-3	GSK	●	—	5/99	56%	Langsam wird auch Rampage öde!

Im Dauertest

Ridge Racer 64

Testdauer: 4 Monate **Replay-Wert:** 5/5



So hat ein Rennspiel auszusehen, dann klappt's auch mit den Höchstwertungen. Ridge Racer 64 ist eine solide Umsetzung des Automaten- bzw. PlayStation-Klassikers. Second-Party-Entwickler NST hat sich die 32-Bit-Serie vorgenommen, sich die besten Strecken rausgepickt und ein paar exklusive dazu designt. Das Ganze wurde dann mit einer ansprechenden Grafik und gutem Sound verpackt und mit 25 Autos verziert – und voilá, schon war es fertig, das erste Nintendo 64-Spiel mit echtem Arcade-Feeling. Zwar sind neun Strecken nicht gerade viel, doch die sind so exzellent designt, dass man sie immer und immer wieder aufs Neue befahren möchte. Das ist dann auch die Hauptstärke von Ridge Racer 64: der enorme Replay-Faktor. Anfänger werden es dank der hohen Geschwindigkeit und der etwas gewöhnungsbedürftigen (dann aber nichtsdestotrotz genialen) Steuerung zu Beginn zwar etwas schwerer haben, aber dafür bekommt man ein Spiel geboten, das auch nach Monaten noch Spaß macht – und was will man mehr?



★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.
Diese Spiele sind in Nintendos Player's Choice-Reihe erschienen.
Alle Spiele über 90% bekommen unseren big.N-Award.

Action	= ACT		Rennspiel	= RSP
Adventure	= ADV		Rollenspiel	= RPG
Beat'em-Up	= BEU		Shoot'em-Up	= SEU
Geschicklichkeit	= GSK		Simulation	= SIM
Jump'n'Run	= JNR		Sportspiel	= SPS
			Strategie	= STG

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Rampage World Tour	1-3	GSK	●	—	5/98	80%	Hier fliegen die Fetzen!
Rat Attack	1-4	GSK	●	—	4/00	64%	Kurzfristig kurzweilig, auf Dauer öde.
Rayman 2	1	JNR	●	●	11/99	90%	Rayman zieht dich voll in seinen Bann.
Ready 2 Rumble	1-2	SPS	●	—	1/00	77%	Guter Fun-Boxer.
Resident Evil 64	1	ACT	●	●	1/00	94%	Knallharte Horror-Action.
Re-Volt	1-4	RSP	●	●	10/99	45%	Konfuses Rennspiel mit Flackeroptik.
Ridge Racer 64	1-4	RSP	●	—	3/00	83%	Gutes Rennspiel mit echtem Arcade-Feeling.
Road Rash 64	1-4	RSP	●	●	11/99	81%	Gnadenlose Raserei mit einigen Schwächen.
Roadsters 2000	1-4	RSP	●	—	1/00	87%	Überraschendes Oben-ohne-Game.
Robotron 64	1-2	SEU	—	—	3/98	72%	Die Killer-Robots sind los! Ein Klassiker!
Rocket – Robot On Wheels	1-4	JNR	●	—	12/99	84%	Knobellastiges Jump'n'Run.
RTL World League Soccer	1-4	SPS	●	—	12/99	55%	Drittklassiges Fußballspiel.
Ruff & Tumble	1-2	JNR	●	●	2/00	80%	Gutes Spiel mit ein paar Längen.
Rugrats Scavenger Hunt	1-4	GSK	—	—	9/99	44%	Simples Brettspiel. Nur für Kids!
Rush 2: Extreme Racing USA	1-2	RSP	●	—	1/99	88%	Guter Nachfolger, aber nicht perfekt.
San Francisco Rush	1-2	RSP	●	—	1/98	81%	Rasante Autofahrten mit vielen Crashs!
S.C.A.R.S.	1-4	RSP	●	—	1/99	83%	Tierisches Rennspiel.
Shadow Man	1	ACT	●	●	10/99	87%	Schaurig viel Gameplay fürs Geld!
Shadowgate	1	ADV	●	—	7/99	78%	Immerhin ein Adventure.
Shadows of the Empire	1	ACT	—	—	4-5/97	62%	Schmackhaftes für Star Wars-Fans!
Shigesato Itoi's No. 1 Bass Fishing	1	SIM	●	●	6/00	70%	Netter Angelspaß ohne nasse Füße.
Silicon Valley	1	GSK	●	—	11/98	87%	Zur Abwechslung mal was anderes.
Smash Brothers	1-4	BEU	●	—	3/99	90%	Kultiges Prügelspiel mit Nintendo-Figuren!
Snow Speeder	1-2	SPS	●	—	2/99	77%	Ski und Snowboard im Doppelpack!
Snowboard Kids	1-4	RSP	●	—	10/99	79%	Fast wie Mario Kart ohne Bremsen.
Snowboard Kids 2	1-4	RSP	●	—	4/99	79%	Ein Update, keine Fortsetzung!
South Park	1-4	SEU	●	●	2/99	79%	Humorvoll, aber nur kurzfristig spaßig.
South Park: Chef's Luv Shack	1-4	GSK	—	—	1/00	59%	Inspirationsloser Mario Party-Abklatsch.
South Park Rally	1-4	RSP	●	—	4/00	51%	Schlechtes Kart-Spiel mit teurer Lizenz!
Space Invaders★	1-2	SEU	●	—	2/00	63%	Oldie – nicht Goldie!
Star Soldiers★	1	SEU	—	—	9/98	65%	So mancher 16-Bit-Shooter ist besser.
Star Wars Episode 1 Racer	1-2	RSP	●	●	6/99	91%	Die Macht ist mit Nintendo!
Star Wars: Rogue Squadron	1	ACT	●	●	2/99	89%	Für Star Wars-Fans ein Muss!
Starshot	1	JNR	●	—	11/98	81%	Jump'n'Run mit seltsamer Story.
Super Mario 64	1	JNR	—	—	4-5/97	95%	Eines der besten aller Jump'n'Runs!
Super Smash Bros.	1-4	BEU	●	—	1/00	87%	Leicht chaotische Spaß-Prügelei.
Supercross 2000*	1-2	RSP	●	—	1/00	87%	Motorsportreferenz mit Spitzengrafik.
Superman	1-4	ACT	●	—	7/99	36%	Billige Kopie eines Superhelden.
Taisen Puzzle Dama★	1-4	GSK	●	—	5/98	83%	Fast identisch mit Puyo Puyo...
Tamagotchi World★	1-4	GSK	—	—	4/98	72%	Für japanische Fans durchaus interessant.
Tarzan	1	JNR	●	—	5/00	80%	Tolles Spiel – leider zu kurz!
Tetrisphere	1-2	GSK	●	—	11/97	77%	Kunterbuntes 3-D-Tetris auf einer Kugel.
The New Tetris	1-4	GSK	—	—	9/99	88%	Phantastisches Mehrspieler-Tetris!
Tohkon Road 2★	1-4	SPS	●	—	2/99	67%	Kaufe dir lieber WWF Warzone!
Tonic Trouble	1	JNR	●	—	10/99	78%	Lustiger Action-Spaß.

Ready 2 Rumble

Shigesato Itoi's No. 1 Bass Fishing

A Bug's Life

Earthworm Jim 3D

Ruff & Tumble



SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Tony Hawk's Skateboarding	1-2	SPS	●	●	4/00	87%	Cooles Skateboard-Spiel mit Top-Musik!
Top Gear Hyper-Bike	1-4	RSP	●	●	3/00	82%	Fun-Racer mit Suchtfaktor.
Top Gear Overdrive	1-4	RSP	●	●	1/99	91%	Optisch perfekter Fun-Racer!
Top Gear Rally	1-2	RSP	●	–	13/97	90%	Spitzenmäßiges Offroad-Racing!
Top Gear Rally (Japan)*	1-2	RSP	●	–	4/98	92%	Noch besser als die PAL-Version!
Top Gear Rally 2	1-4	RSP	●	–	2/00	76%	Gutes Rennspiel mit technischen Mängeln.
Toy Story 2	1	JNR	●	–	1/00	58%	Fad und trist.
Triple Play 2000	1-2	SPS	●	–	6/99	51%	Ohgottogottogott! Was ist los, EA?
Turok: Dinosaur Hunter	1	SEU	–	–	6-7/97	82%	3-D-Action vom Feinsten!
Turok 2	1-4	SEU	●	●	11/98	94%	Diesmal schlagen die "Dinos" mächtig zu!
Turok – Leg. des verl. Landes	1-4	SEU	●	●	12/99	80%	Alleine öde, zu mehreren okay.
Twisted Edge*	1-2	SPS	●	–	1/99	80%	Snowboarden – gut, aber nicht perfekt.
Vigilante 8	1-4	ACT	●	●	5/99	78%	Gute Action ohne Solo-Power!
Vigilante 8: 2. Herausforderung	1-4	ACT	●	●	1/00	77%	Zu viert spaßig, alleine langweilig.
Virtual Chess 64	1-2	SIM	–	–	7/98	75%	Vorerst das einzige Schach-Spiel.
Virtual Pool 64	1-2	SPS	●	–	2/99	90%	Nahezu perfekte Billard-Simulation!
Virtual Pro Wrestling2*	1-4	SPS	●	–	5/00	73%	Abklatsch von Wrestlemania 2000.
V-Rally	1-2	RSP	●	–	12/98	88%	Sehr realistisches Rennspiel.
War Gods	1-2	BEU	–	–	8-9/97	52%	Gute Grafik, viel Blut... das war's.
Wave Race 64	1-2	RSP	–	–	7/99	91%	Klasse Wassersport!
Wayne Gretzky's 3-D Hockey	1-4	SPS	–	–	6-7/97	84%	Ausgezeichneter Multispieler-Spaß.
WCW Mayhem	1-4	SPS	●	–	11/99	79%	Nur im Mehrspieler-Modus gut.
WCW Vs NWO Revenge	1-4	SPS	●	–	12/98	87%	Zirkusclowns in Hochform!
WCW Vs NWO: World Tour	1-4	SPS	●	–	2/98	85%	Eindeutiger Herr im Ring!
Wetrix	1-2	GSK	–	–	7/98	75%	Puzzle-Spiel für Wasserratten.
Wheel of Fortune*	1-3	GSK	●	–	2/98	23%	Englisches Glücksrad. Würg!
Wild Choppers*	1	ACT	●	–	1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
WinBack	1-4	ACT	●	–	11/99	85%	Agententhriller mit Schuss.
Wipeout 64	1-4	RSP	●	–	12/98	90%	Der pure Adrenalinstoß! Get it!
Wonder Project J2*	1	ADV	–	–	8-9/97	XX	Rein japanisches Adventure.
World Driver Championship	1-2	RSP	●	–	9/99	79%	Keine Qualitäten unterm Make-Up.
World Soccer 3*	1-4	SPS	–	–	2/98	85%	Japanischer Ableger von ISS 64.
Worms Armageddon	1-4	GSK	●	–	11/99	85%	Ungewöhnlich, aber genial.
WWF Attitude	1-4	SPS	●	–	9/99	89%	Erstklassiges Wrestling-Spiel!
WWF Warzone	1-4	SPS	●	–	9/98	90%	Ausgezeichnetes Wrestling-Spiel.
WWF Wrestlemania	1-4	SPS	●	–	1/00	84%	Nur die Technik verhindert eine höhere Wertung.
Xena: Talisman Of Fate	1-4	BEU	●	–	1/00	74%	Für Xena-Fans ein absolutes Muss.
Yoshi's Story	1	JNR	●	–	2/98	87%	Jump'n'Run mit guter Grafik, aber zu leicht.
Zelda 64: The Ocarina of Time	1	ADV	●	–	12/98	98%	Absolutes Knüller-Adventure! Kaufen!




Das große Game Boy (COLOR) - Magazin der big.N
BIG
N
GAME BOY COLOR
big.BOY
Für alle Game Boy Color Besitzer
FAKTEN, GERÜCHTE, HINTER-GRÜNDE!
WIE POKEMON ENTSTAND
Getestet
TOMB RAIDER
Lara Croft für unterwegs!
DRIVER
Mit einem Bein im Knast!
Angespielt
THE ROAD TO EL DORADO
Vom Kino auf den Game Boy!
INSPECTOR GADGET
Gimmicks für alle!
AFFENSTARK!
DONKEY KONG COUNTRY
AUSSERDEM IM HEFT
ASTERIX – AUF DER SUCHE NACH IDEFIX • WCW MAYHEM • CRYSTALIS • TOONSYLVANIA • MICRO MACHINES V3 • CATERPILLAR CONSTRUCTION ZONE • UBI SOFT GEWINNSPIEL!

Wanted

Hast du eine Ausgabe verpasst? Du musst ihr nicht mehr nachtrauern!









Bestellcoupon

Name: ....

Straße: ....

PLZ/Ort: ....

Unterschrift: ....

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Ich möchte folgendes Heft:

Ausgabe 4/00 ☐ ★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #6
(Komplett gelöst: Rayman (GBC), Mario Party 2, Rainbow Six, Battle Tanx - Global Assault, Zelda 64 und Pokémon Stadium - die besten Tipps)

Ausgabe 5/00 ☐ ★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #7
(Komplett gelöst: Army Men: Sarge's Heroes, Lylat Wars, Pokémon Stadium, Tony Hawk's Skateboarding plus Game Boy-Cheats)

Ausgabe 6/00 ☐ ★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #8
(Komplett gelöst: Daikatana, Pokémon Gelb, Super Smash Bros., WWF Wrestlemania 200 plus Game Boy-Cheats)

Zahlungsweise

☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.



Bestellcoupon

Name: ....

Straße: ....

PLZ/Ort: ....

Unterschrift: ....

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Ich möchte folgende Hefte:

Ausgabe 2/98 ☐	**Ausgabe 9/98** ☐	**Ausgabe 4/99** ☐
Ausgabe 3/98 ☐	**Ausgabe 10/98** ☐	**Ausgabe 6/99** ★ ☐
Ausgabe 4/98 ☐	**Ausgabe 11/98** ☐	**Ausgabe 7-8/99** ☐
Ausgabe 5/98 ☐	**Ausgabe 12/98** ☐	**Ausgabe 9/99** ☐
Ausgabe 6/98 ☐	**Ausgabe 2/99** ☐	**Ausgabe 10/99** ☐
Ausgabe 7-8/98 ☐	**Ausgabe 3/99** ☐	**Ausgabe 11/99** ☐

Zahlungsweise

★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #1 (A-Z der Cheats)

☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

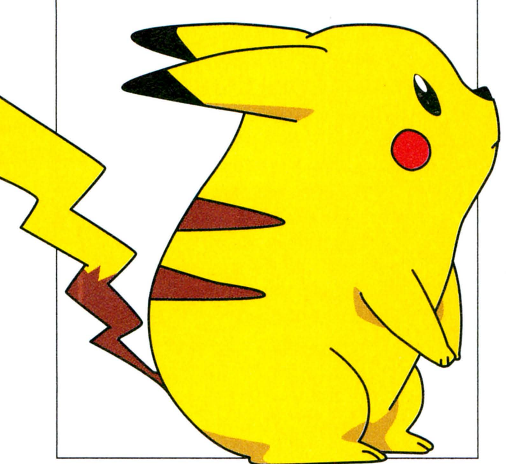
(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis DM 6,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.
Ausgabe 6/99 DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.

Bitte senden an: big.N • Bestellservice • Postfach 3161 • 48581 Gronau

Diesmal im **Game Boy-Teil**

Feature







Previews

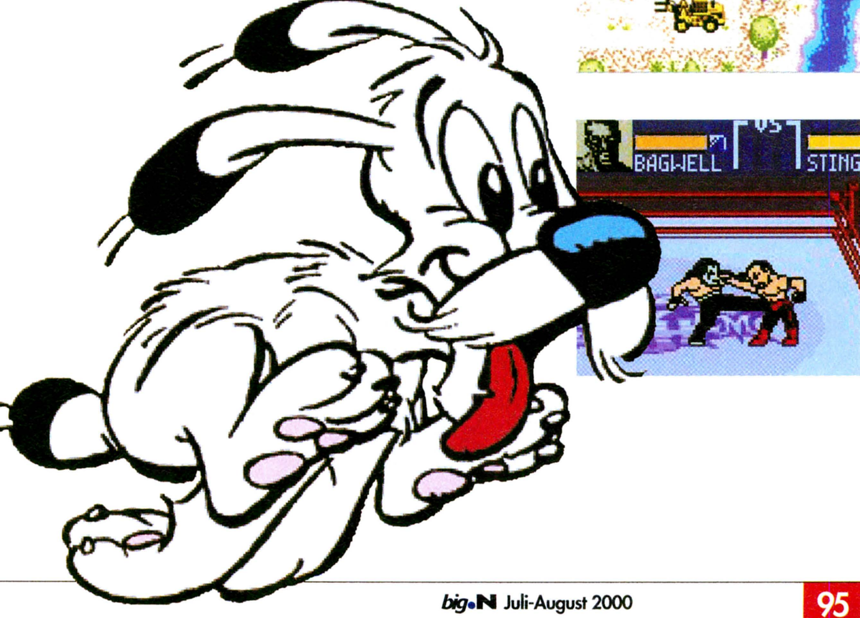




Tests







Game Boy-News

Game Boy und PlayStation 2?

Solid Snake als Vermittler

Eine merkwürdige Vorstellung, dass Nintendos Keksdose mit der PlayStation 2 zusammenarbeiten könnte. Doch angeblich soll *Metal Gear Solid* (GB) mit der kommenden PS2-Version des Spiels zu kombinieren sein. Je mehr man auf dem Handheld erspielt, um so besser die Belohnung im Sequel. Das würde auch die Vermutung verstärken, dass Konami schon an einer Dolphin-Version von *MGS 2* arbeitet, da die Nachfolgekonsole des N64 bekanntlich per Link-System direkten Zugriff auf den GB haben wird. Im Moment klingt das natürlich sehr abenteuerlich. Was dahinter steckt, wird sich zeigen.

Have Moor Fun!

Keine Konsole ohne Hühnerjagd

Nach dem unglaublichen Höhenflug, den das Moorhuhn in den letzten Monaten erleben durfte, war es nur eine Frage der Zeit, bis diese Meldung kam: Ravensburg Interactive wird im Spätsommer eine GB-Version der Moorhuhnjagd veröffentlichen. Grund ist der Erfolg der Moorhuhn-CD-ROM, die Platz 1 der PC-Verkaufscharts belegt. Darum bekommt neben der PlayStation auch der Game Boy schnell sein eigenes Hochmoor spendiert, besonders lange dauerte die Entwicklungszeit für ein Spiel dieses Genres ja auch nicht. Wie sich die Moorhuhnjäger mit den GB-Knöpfen wohl steuern lassen werden?

"piiep, pieep, piiiep"

Musikspielewelle macht auch vor dem GB nicht Halt

Konami plant allen Ernstes, das erfolgreiche Arcade-Spiel Pop n' Music Animelo auf dem Game Boy zu veröffentlichen – allerdings vorerst nur in Japan. Dabei handelt es sich um eines der zur Zeit ungemein beliebten Musikspiele. Die kommende Version wird Titelmusiken populärer Animes von 1960 bis 1990 enthalten, beispielsweise aus Sailor Moon oder der Serie Galaxy Express 999. Bei allem Vertrauen in den Game Boy und in die Fähigkeiten der Konami-Programmierer sind wir dann doch mal gespannt, wie man aus den Piepstönen des Handhelds ein Musikspiel hervorzaubern soll. Anfang September erscheint der Titel in Japan.

Endlich 151 Pokémon?

Schummelmodul XPloder jetzt erhältlich!

Eines der erfolgreichsten PSX-Cheatmodule, den XPloder, gibt es nun auch für den Game Boy. Neben gespeicherten Codes für 200 Spiele, über 500 Cheats für Pokémon, Platz für 10.000 weitere Cheats und Update-Möglichkeiten per Internet dürfte wohl eine Funktion besonders interessant möglich, per Cheat das 151. Pokémon zu erhalten. Wir werden ab sofort exklusive Codes für den GB-XPloder in unseren big.N-Lösungsbüchern veröffentlichen, die ersten findest du bereits in dieser Ausgabe. Jetzt hast du alles: mehr Leben, mehr Waffen, mehr Power...

mit ÜBER 500 CHEATS FÜR POKéMON
HOL' DIR DEN 151STEN POKéMON!

◀ **Für Pokémon Nr. 151, Mew, würde sich sogar der Preis von 79,95 DM lohnen, oder?**

Die Heinzelmännchen kommen!

Mit neuem Softwarehaus zu Erfolgstiteln

Seit kurzem gibt es einen neuen Spielehersteller in Tokio: Brownie Brown. Das Startkapital wurde im Tausch gegen einige Sitze im Vorstand von Nintendo zur Verfügung gestellt. Brownie Brown soll exklusive Game Boy-Spiele entwickeln, die vor allem im Online-Bereich herausragen sollen. Das erste Produkt wird Magical Vacation heißen, ein "Kommunikations-RPG" für den GBA. Pokémon habe, so ein Sprecher, schließlich mit weltweitem Erfolg eindrucksvoll bewiesen, dass neue Ideen von den Spielern akzeptiert werden. Zu dem Team von Brownie Brown gehören auch einige ehemalige Square-Mitarbeiter, die zum Beispiel an dem SNES-Meilenstein Secret of Mana beteiligt waren. Übrigens sind "Brownies" die Heinzelmännchen der schottischen Folklore, die arbeiten, während der Rest der Welt schläft. Tja, dann müssen die hoch gesteckten Erwartungen eigentlich nur noch erfüllt werden, oder?



▲ **Nur fern am Horizont zeigt sich ein ganz klein wenig Nebel.**



METAL KANN MAN LESEN!



SEIT 19.04.2000 AM KIOSK:





ABO HAT VORTEILE!

CD FÜR LAU...
Bist Du Neu-Abonnent (letztes ROCK HARD-ABO liegt mind. 12 Monate zurück), dann schenken wir Dir eine topaktuelle CD.

SAUBILLIG...
Du sparst mehr als DM 17,- gegenüber dem Einzelkauf.

BLEIB SITZEN...
Totaler Sound & Infos pur frei Haus!

WIR LIEBEN DICH...
Die persönliche Betreuung unserer Abonnenten ist bei uns selbstverständlich.

UNERHÖRT...
Die zweite CD unserer jährlichen Unerhört-Aktion bekommst Du als Abonnent kostenlos ins Haus.

KEINE PANIK...
Du bist nicht dem Chaos von Kündigungsfristen ausgeliefert - Dein Abo läuft nach 12 Ausgaben einfach aus.

Bestellschein ausfüllen (bitte Blockschrift!), ausschneiden und abschicken an ROCK HARD GmbH, Postfach 11 02 12, D-44058 Dortmund oder per Fax an die Nummer 02 31 - 56 20 14 33 senden.

ICH BIN NEU-ABONNENT
(letztes ROCK HARD-ABO liegt mind. 12 Monate zurück)

UND ERHALTE ALS DANKESCHÖN..
Die »DANKESCHÖN«-CDs werden nicht zusammen mit den Heften verschickt. Die Auslieferung kann 4 Wochen dauern. Wir bitten um etwas Geduld...





○ CD 1 ○ CD 2
Gewünschte CD bitte ankreuzen!

BESTELL...

★ Hiermit abonniere ich ROCK HARD ab der nächsterreichbaren Ausgabe für ein Jahr (12 Ausgaben) zum Preis von derzeit DM 75,- (Inland),
★ DM 85,- (europäisches Ausland),
★ US$ 85,- (Overseas Subscription) inkl. Porto und Versand.

NAME/VORNAME

STRASSE/HAUSNR.

PLZ/WOHNORT

TELEFON/FAX

ICH ZAHLE (zutreffendes bitte ankreuzen)
○ per V-Scheck (beigelegt)
○ per Überweisung auf das Konto 11 55 01 465 bei der Postbank Dortmund (BLZ 440 100 46)
○ per Bankeinzug (nur für Inlands-Abos), Abbuchung bitte von folgendem Konto:

Kontonummer ....

Bankleitzahl ....

Geldinstitut ....

Name des Kontoinhabers ....

○ per Kreditkarte (Visacard, Eurocard/Mastercard, American Express)

Kartennummer

gültig bis /

Name des Karteninhabers ....

Ich bestätige mit meiner Unterschrift, daß die hier gemachten Angaben der Wahrheit entsprechen und ich die vorgenannten Geschäftsbedingungen zur Kenntnis genommen habe.

Ort, Datum ....

1.Unterschrift ....

Widerrufsgarantie: Die Abo-Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen (Datum des Poststempels) bei ROCK HARD, Postfach 11 02 12, 44058 Dortmund schriftlich widerrufen.

Ort, Datum ....

2.Unterschrift ....

Bearbeitung erfolgt nach Zahlungseingang. Rechnung nur für Gewerbetreibende auf Anfrage.

Autor: Björn Seum

Pokémon – So fing alles an

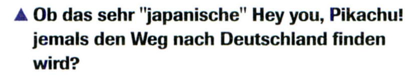
Egal ob du sie liebst oder hasst – um die Pokémon kommst du nicht herum. Doch wo liegen die Wurzeln des weltweiten Monsterimperiums? Die Antwort findet sich im Japan Mitte der 70er Jahre, in einem Tokioter Vorort namens Machida...

Es ist eine idyllische Szene. Umgeben von sich sanft im Wind wiegenden Reispflanzen und einem strahlend blauen Himmel hockt ein Junge am Ufer eines kleinen Sees. Er scheint konzentriert nach etwas zu suchen. Es ist der 10-jährige Satoshi Tajiri, der eifrig seinem Hobby frönt: Insekten sammeln. Stolz verbucht er die 97. Spezies in seinem Krabbeltierarsenal. Die Hundert möchte er heute noch voll bekommen, denn schließlich will er einmal Entomologe, also Insektenforscher werden. Endlich, am Rande des angrenzenden Reisfeldes wird er fündig: Nummer 98, 99 und Nummer 100 verstecken sich in einem Gräserbusch. Mit einem Kasten voller Käfer, Ameisen und sonstiger Vielbeiner begibt er sich auf den Heimweg. Dort angekommen macht er sich sofort daran, seine Krabbelfreunde zu füttern und zu zähmen. Der angehende Insektenforscher träumt davon, seine Käfer trainieren zu können.

Schule? Wer braucht die schon?

Dem unbeschwerten Aufenthalt in der Natur macht jedoch der Fortschritt bald ein Ende. Die Industrialisierung wirkt sich auch auf Satoshis "Forschungsgebiete" aus. Neue Wohnblocks entstehen und bald werden die Flüsse und Felder durch Fabriken, Einkaufsstraßen und Autobahnen ersetzt. Mit dem Fortschritt halten auch die Spielhallen Einzug in den japanischen Alltag. Einer dieser Unterhaltungstempel öffnet auch in Satoshis Gegend die Pforten. "Der Fischteich wich einer Spielhalle", erklärt der heute 34-Jährige bei einem seiner wenigen öffentlichen Auftritte dem amerikanischen Time Magazine. Seines Käferhobbys beraubt, besucht er nun regelmäßig die Spielhalle mit ihren Automaten. Fasziniert von der neuen digitalen Unterhaltung, kommt er oft erst spät nachts mit Ringen unter den Augen nach Hause zurück. In *Space Invaders* bekämpft er stundenlang außerirdische Invasoren. Wenn er mal nicht an einem der Automaten steht, sitzt er in seinem Zimmer und schaut begeistert Sience Fiction-Serien wie Ultraman, dessen Verwandlungsfähigkeiten einen großen Einfluss auf Satoshis spätere Spielidee haben sollten. In dieser Welt aus Insekten, Spielautomaten und Sience Fiction-Serien wurde der kreative Grundstein für das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten gelegt.

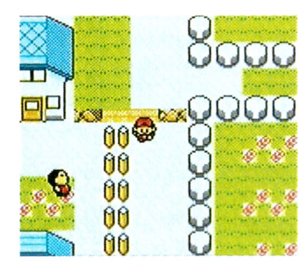
Einen weiteren Schritt in Richtung Pokémon macht Satoshi im Alter von 16 Jahren. Zum Unbehagen seiner Eltern schmeißt er die Schule, um sich voll und ganz den Computerspielen zu widmen. 1982 gründet Satoshi mit seinem Schulfreund Ken Sugimori die handgeschriebene Zeitschrift Game Freak, die sich mit Strategien, Cheats und Lösungen aktueller Computerspiele beschäftigt. Trotz abgebrochener Schullaufbahn lernt Satoshi die Kunst des Programmierens an einer Elektronikschule. Die zeitgenössischen Spiele öden den jungen Satoshi derart an, dass er kurzerhand beschließt, sein eigenes Spiel zu programmieren. 1991 veröffentlicht Nintendo mit dem Game Boy das ideale System für Satoshis Spielevision. Ausschlaggebend für die Game Boy-Vorliebe ist die Link-Funktion der tragbaren Konsole. "Ich stellte mir vor, wie ein Insekt durch das Kabel von einem Gerät zum anderen kriecht. Das inspirierte mich", so Satoshi im Time Magazine weiter. Ihm schwebt ein Spiel vor, das all seine Kindheitserlebnisse vereinen soll. Die



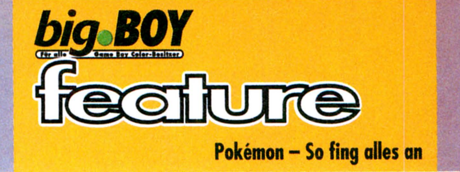
▲ Ob das sehr "japanische" Hey you, Pikachu! jemals den Weg nach Deutschland finden wird?



▲ Die grüne Version ist in Deutschland weitgehend unbekannt.



▲ Die Gold/Silber-Edition wird massig neue Pokémon bieten.



Flüsse, die Reisfelder, die Höhlen, die Insekten und natürlich die wandlerischen Fähigkeiten des Ultraman. Die "Game Freaks" kaufen sich einen Game Boy und zerlegen ihn in seine Einzelteile. Nach intensiven Studien finden Satoshi und sein Team heraus, wie Nintendos Handheld funktioniert. Ken Sugimori zeichnet die Taschenmonster und Satoshi selbst übernimmt die digitale Umsetzung am Rechner.

Erfolg kommt nicht von selbst

Ganze sechs Jahre brüten die "Game Freaks" über der "Pocket Monsters-Idee", bis sich Satoshi traut, Nintendo sein Konzept zu präsentieren. Nintendo ist zu Beginn sehr skeptisch. Und zwar so skeptisch, dass Satoshis Taschenmonster erst einmal in einer Schublade verschwinden. Als Folge der hohen Investitionen in die brotlose Idee läuft "Game Freaks" Gefahr, bankrott zu gehen. Doch dann verkauft sich der Game Boy immer schlechter, und viele Entwickler wenden sich lieber dem lukrativeren PC-Markt zu. Eine letzte Rettungsaktion für Nintendos Handheld soll gestartet werden. Im Nintendo-Hauptquartier entscheidet man sich für die Veröffentlichung der "Pocket Monsters". Trotz großer Vorbehalte vieler Funktionäre schlagen die rote und die grüne Edition in Japan wie eine Bombe ein. Die Absatzzahlen gehen steil nach oben. Nach einem Jahr sind bereits rund 4 Millionen Spiele verkauft. Angekurbelt wird der Verkauf nochmals, als bekannt wird, dass tief im Spielmodul noch ein 151. "Pocket Monster" verborgen sei. Selbst Nintendo gegenüber bewahrt Satoshi bezüglich Mew Stillschweigen. Japan ist im Aufruhr. Tagelang ist Mew Gesprächsthema Nummer 1.

Mit den hohen Absatzzahlen stoßen die Pocket Monsters auch auf den Fernsehbildschirm vor. 1997 lizenziert Game Freak eine Pocket Monsters-Zeichentrickserie an Kube's Publishing Company. Als Lizenzbedingung diktiert Satoshi den Machern des Cartoons, das Spiel erst einmal durchzuspielen, um ein Gespür für die Pocket Monsters-Philosophie zu bekommen. Die Sensibilisierung für die Taschenmonster zeigt Wirkung. Schon nach kurzer Zeit erzielen die Folgen um Satoshi und Pikachu (Pokémon-Trainer Ash ist in Japan nach seinem Erfinder benannt) Traumquoten im japanischen TV. Im Dezember 1997 kommt es zu einem Zwischenfall, der die Pocket Monsters erstmals weltweit in die Schlagzeilen bringt - wenn auch in negativer Form. 700 japanische Kinder müssen nach einer Pocket Monsters-Folge ("Electric Soldier Porygon") mit epileptischen Anfällen in Krankenhäuser eingeliefert werden. Die schnell geschnittenen visuellen Effekte der Folge überreizen die Gehirne der kleinen Zuschauer dermaßen, dass es vereinzelt sogar zu Atemnotständen kommt.



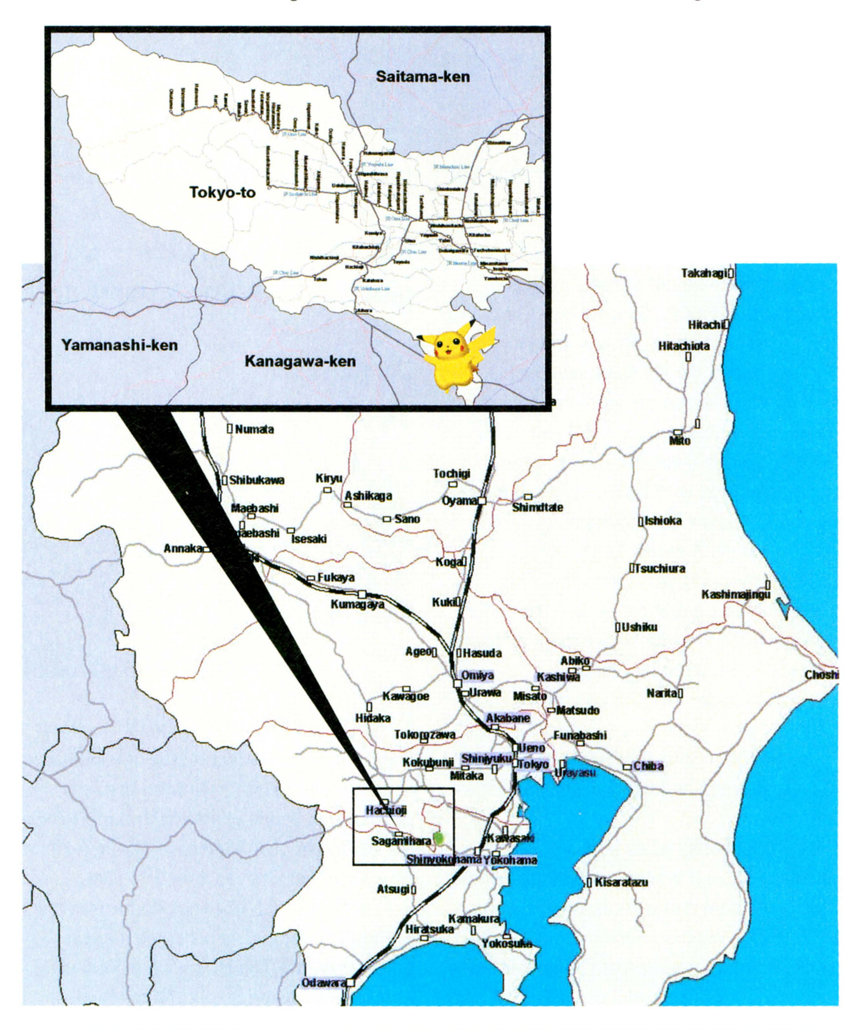
▲ **Die Zukunft von Ash? Im Internet findet man eine interessante Antwort. Ob dieses Bild echt ist?**

Pikachu erobert die Welt

Der bevorstehende US-Release der Monsterbande steht unter einem denkbar ungünstigen Stern. Große US-Zeitungen wittern den "Monsterangriff" auf junge Amerikaner, doch Nintendo of America entscheidet sich trotz negativer Schlagzeilen und der fehlenden Popularität von Rollenspielen in den USA für eine Veröffentlichung des Spiels. Unter dem Fantasienamen Pokémon (um Verwechslungen mit den "Monster in my Pocket" zu vermeiden) schwappt am 27. August 1998 eine noch größere Welle an Merchandising-Artikeln von

Machida-City – Geburtsort der Pokémon

Machida gilt als die Geburtsstätte der Pokémon. In der 35 km südwestlich vom Tokioter Zentrum gelegenen Stadt verbrachte Pokémon-Vater Satoshi Tajiri seine Kindheit. Heute ist Machida nahe an Tokio herangerückt und hat mittlerweile eine Ausdehnung von 71 km^2.



- 1978: Satoshi Tajiri entdeckt seine Leidenschaft für Videospiele.
- 1982: Satoshi Tajiri gründet mit Ken Sugimori die Zeitschrift Game Freak.
- 1989: Satoshi Tajiri formt Game Freak zu einer Firma.
- 1989: Nintendo veröffentlicht den Game Boy.
- 1990: Satoshi Tajiri hat die Idee zu Pocket Monsters.

1975 1976 1977 1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1989 1990 1991 1992 1993 1994

Japan über den Pazifik nach Nordamerika. Der "Pocket Monsters-Trainer Satoshi" wird zum "Pokémon-Trainer Ash", "Shigeru" zu "Gary" und auch die Pokémon selber ändern ihre Namen. Als Erstes erreicht die Zeichentrickserie die USA. Schon hier setzen die amerikanischen Sittenwächter die Schere an. Vor allem "erotische" Szenen fallen der US-Prüderie zum Opfer. Beanstandet wird beispielsweise eine Szene, die James im Badeanzug zeigt. Wenig später können die Amerikaner die rote und die "neue" blaue Version des Pokémon-Spiels erstehen. Die Spiele und die Serie haben noch Unmengen Bücher, Sammelkarten und sonstige Fan-Artikel im Schlepptau. Große Spielwarenhersteller wie Hasbro springen auf den Zug auf und bieten den Fans eine Auswahl von nunmehr über 5000 Pokémon-Artikeln an. Die Pokémon-Invasion in den USA ist im vollen Gange.

Ende August 1999 ist es auch in Deutschland so weit. Nachdem die japanischen Knuddelmonster in den USA akzeptiert wurden, lassen sich die Pokémon auch in Berlin auf der IFA blicken. Erneut prophezeien Skeptiker ein Verlustgeschäft für Nintendo. Um diesem Risiko vorzubeugen, rührt Nintendo of Europe kräftig die Werbetrommel. Durch zehn deutsche Großstädte touren bis zum 16. Oktober Busse mit Promotionteams, die eine bunte Pokémon-Roadshow veranstalten – mit durchschlagendem Erfolg, wie wir alle wissen. Die Skeptiker müssen erneut eingestehen, sich geirrt zu haben. Auch wenn Europa der restlichen Welt wieder einmal in Sachen Videospiele um rund zwei Jahre hinterherhängt – die totale Pokémonisierung hält unvermindert an. Und Gerüchten zufolge kandidiert Pikachu sogar bei der nächsten Wahl zum amerikanischen Präsidenten. Einen schlagkräftigen Ministerstab hätte er ja schon...

Pokémon Worldwide – Das gibt`s schon, das kommt noch!

Die Klassiker





Pokémon Rot/Grün/Blau

Die bei uns als *Pokémon Blau* bekannte Edition ist mit der japanischen grünen Version identisch. In Japan wurde nach dem Release der beiden original Pokémon-Spiele nochmals eine blaue Version veröffentlicht. Die unterscheidet sich aber nur dadurch von ihrem grünen Pendant, dass sie optisch etwas überholt wurde. Die japanischen Pocket Monsters sind übrigens nicht mit ihren westlichen Kollegen kompatibel. Die roten Editionen unterscheiden sich weltweit nur durch die jeweilige Landessprache voneinander.

Die Weltweiten



Pokémon Rot/Blau/Gelb und Pokémon Stadium (N64)

In Japan, in den USA und letztlich auch in Deutschland sorgen diese vier Versionen für einen bunten Handel mit den kleinen Taschengelddieben.

Die Exklusiven





- Satoshi Tajiri unterbreitet Nintendo das Pocket Monsters-Konzept.
  Nintendo bringt nach anfänglichem Zögern Pocket Monsters Rot und Grün auf den Markt.
- Im April lizenziert Game Freak die Pocket Monsters-Cartoons an Kube's Publishing Company.
- 01.07: Pocket Monsters Rot und Grün hat sich 3,5 Millionen Mal verkauft.
- 18.07: Pocket Monsters-Filme locken in den ersten Wochen 4,73 Millionen Japaner in die Kinos.
- 27.08: Nintendo of America veröffentlicht die Pokémon in den USA.
- 06.11: Pokémon – The First Movie läuft in den USA an und spielt in der ersten Woche über 50 Millionen Dollar ein.
- 19.08: Die Pokémon feiern im Vorfeld der Internationalen Funkausstellung in Berlin ihre Deutschlandpremiere auf dem sogenannten "Pokémon Day".
- 01.09: Start der Pokémon-Zeichentrickserie auf RTL II.
- 08.10: Pokémon Rot und Blau kommen in den deutschen Handel.
- 06.11: Pokémon – The First Movie läuft in den USA an und spielt in der ersten Woche über 50 Millionen Dollar ein.
- 22.11: Pokémon Gold/Silber wird in Japan veröffentlicht.
- 13.04: Deutschlandstart des Pokémon-Films.

1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001

Pokémon Yellow limited Edition und Pokémon TCG limited Edition

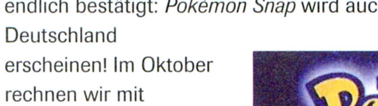
In den USA sind sie erhältlich: eine limitierte Version des Pikachu-Tributspiels *Pokémon Gelb* und eine limitierte Ausgabe des *Pokémon Trading Card Game*.

Die Neuankömmlinge



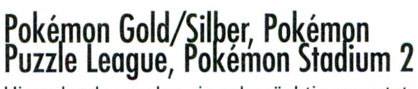
Pokémon Snap und Pokémon Pinball

Nintendo of Europe hat es zur Beruhigung aller endlich bestätigt: *Pokémon Snap* wird auch in Deutschland erscheinen! Im Oktober rechnen wir mit *Pokémon Pinball*.



Die Zukünftigen





Pokémon Gold/Silber, Pokémon Puzzle League, Pokémon Stadium 2

Hierzulande werden sie sehnsüchtig erwartet. In den USA sind sie für diesen Herbst angekündigt. Sie sollen den begehrten Nachschub bringen – die Rede ist von *Pokémon Gold* und *Silber*! Weiterhin versprochen: ein Pokémon-Puzzlespiel für den Game Boy Color. Für Aufsehen sorgt zur Zeit auch eine Fortsetzung von *Pokémon Stadium*. In Japan wird das Spiel unter dem Titel *Pocket Monsters Stadium 2* veröffentlicht werden.

Der Poké-Daddy

Der 34-jährige Satoshi Tajiri gilt als Urheber der Pokémon. Sein Vater nannte ihn stets "Dr. Bug", um auf Satoshis Hobby, Käfer zu sammeln, anzuspielen. 1978 entdeckt er seine Leidenschaft für Videospiele. Satoshi gehörte zur ersten Generation japanischer Jugendlicher, die mit der Manga- und Anime-Kultur aufwuchsen. Sein Lieblingsspiel war der *Space Invaders*-Automat. Als 16-Jähriger nahm er mit seinem ersten selbst programmierten Spiel *Quinty* (NES) an einem von Sega gesponsorten Wettbewerb für die beste Spielidee teil – und gewann. Über sein Alter Ego Satoshi (bei uns als Ash bekannt) sagt er selbst: "Das bin ich als 10-Jähriger."

▲ Irgendwie erinnern alle Pokémon an Insekten. Woher das wohl kommt?

▶ Mit dem Erfolg der Pokémon brach auch die Fanartikel-Flut über die Welt herein. Tausende Gimmicks warten auf den Pokémon-Freund.


gameplay
THE GATEWAY TO GAMES
Pokémon
Schnapp' sie Dir alle!
Pokémon Spieleberater gelbe Edition
DM 24,95
Pokémon Spieleberater rote und blaue Edition
DM 9,95
Nintendo
GAME BOY
Pokémon
Special Pikachu Edition
Gelbe Edition
Pokémon gelbe Edition
DM 69,95
Pokémon
Trading Card Game
Sammelkarten-Ordner
DM 29,95
Rote Edition
Blaue Edition
Pokémon rote oder blaue Edition
je DM 69,95
NINTENDO64
Super Smash Bros.
DM 89,95
POKÉMON PIKACHU
Pikachu Pedometer
DM 44,95
GameBoy Color verschiedene Farben
je DM 139,95
GAME BOY COLOR
Bestell-Hotline:
0180 52 11 844
oder 0931 35 45 222
Joysoft
www.joysoft.de
GameSite GmbH
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zzgl. NN-Gebühr,
UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroscheck
bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur VISA oder MasterCard): 4,- DM.
Porto Ausland: 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und
Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Alle Angebote solange Vorrat reicht.



Donkey Kong Country

Ein Traum wird wahr: Donkey Kong Country kommt für den GBC!

ninfo	
Spieler: 1-2	
Schwarzweiß: nein	
Farbe: ja	



Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Rare
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: 3. Quartal

Erstens kommt es anders, und zweitens, als man denkt: Hatten wir in Ausgabe 1/2000 über ein *Donkey Kong Country* für den Game Boy Advance spekuliert und in Ausgabe 2/2000 das eingefärbte *Donkey Kong Land 3* für den japanischen Markt vorgestellt (das es übrigens nicht nach Deutschland schaffen wird!), enthüllte Nintendo auf der E3 jetzt tatsächlich ein echtes *Donkey Kong Country* – aber nicht für den GBA, sondern für den GBC!

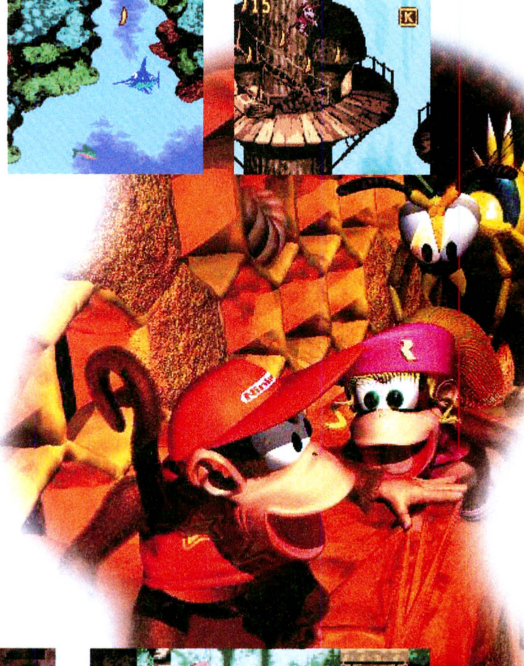
Wie es der Name schon vermuten lässt, handelt es sich bei *Donkey Kong Country* um eine Umsetzung des SNES-Klassikers aus dem Jahre 1994. Dieses Spiel setzte mit seiner phantastischen Render-Optik und der perfekten Spielbarkeit neue Maßstäbe im Bereich der 2D-Jump'n'Runs und ist bis heute eines der besten seiner Art. Für die GBC-Umsetzung verspricht Rare nicht nur alle Levels des 16-Bit-Originals, sondern auch noch zusätzliche Features. Dabei wird es sich in erster Linie um neue Minispiele und eine Printer-Unterstützung handeln, mit der du deine eigenen Donkey Kong-Sticker ausdrucken kannst.



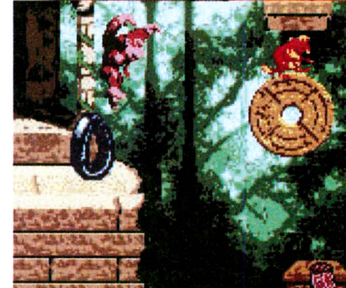
Das Spielprinzip ähnelt den bereits erschienenen DK-Spielen für den Game Boy: Als Donkey Kong (oder Diddy Kong) rennst, springst und schwimmst du durch zahlreiche Levels, um dem bösen King K. Rool zu zeigen, wer der Herr im Dschungel ist. Wirst du von einem Gegner getroffen, hüpft automatisch der Ersatzaffe ins Bild. Im Gegensatz zum Original sind leider nicht beide Helden auf einmal im Bild zu sehen und auch grafisch muss man einige kleinere Abstriche hinnehmen – eine 1:1-Umsetzung ist einfach technisch nicht drin. Trotzdem setzt *Donkey Kong Country* bereits in der Preview-Version dank der gerenderten Grafik neue Maßstäbe.

Wem *Rayman* gefallen und *Mario Land* Freudentränen in die Augen getrieben hat, der wird bei *DKC* nur fassungslos den Kopf schütteln. Neben Diddy Kong haben übrigens auch andere alte Bekannte wieder Gastauftritte: Ob Funky, Cranky, Candy, Enguarde oder Rambi – alle Charaktere des Originals sind mit dabei.

Wenn Rare auch nur ansatzweise halten kann, was das bisher gezeigte Material in Aussicht gestellt hat, dann erwartet uns ein heißer Herbst – und Mario verliert möglicherweise die Jump'n'Run-Krone an seinen ehemaligen Erzfeind! ■







Autor: Benjamin Kegel

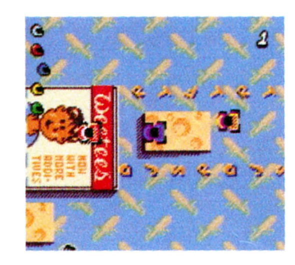
Micro Machines V3



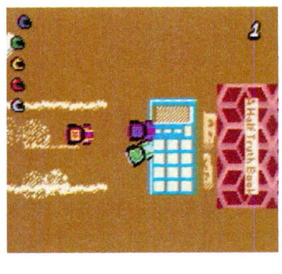
Spieler: 1-8
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja

Vertrieb: THQ
Hersteller: Network Technologies

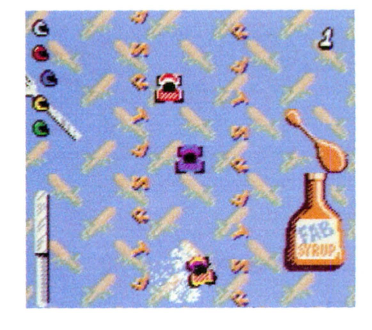

Genre: Rennspiel
Erhältlich: Herbst







Mit *Micro Machines V 3* wird derzeit ein nigelnagelneues Game aus der beliebten Reihe für Nintendos Kleinsten entwickelt. Das Konzept ist im Großen und Ganzen gleich geblieben: Über 15 verschiedene Mini-Fahrzeuge warten auf dich - vom Monstertruck über Speed-Boote bis hin zum obligatorischen Rennwagen ist alles vorhanden! Um dich mit all den Vehikeln anzufreunden, stehen dir über 40 Rennstrecken zur Verfügung, die sich - mit einigen recht imposanten grafischen Neuerungen gespickt - immer um das gleiche Thema drehen: Miniaturwelten der Menschen, wie etwa eine Badewanne, ein Esstisch oder ein Arbeitszimmer, werden kurzerhand zu Micro-Rennstrecken umfunktioniert. Und außerdem warten nun endlich auch mal Power-Ups wie elektrische Schutzschilde oder ein Turboantrieb auf die GB-Versionen der Minifahrzeuge! Das Ganze kennt man ja schon von etlichen anderen Fun-Racern. In puncto Multiplayer-Modus hat *MMV3* ein 8-Spieler-Turnier zu bieten, in dem du dich mit anderen Rennzwergen messen kannst. Ob das Link-Kabel ebenfalls unterstützt wird, werden wir noch erfahren. Spätestens im Herbst, wenn das Game bei deinem Videospielhändler im Regal steht. ■



Autor: Benjamin Kegel

Inspector Gadget



Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja

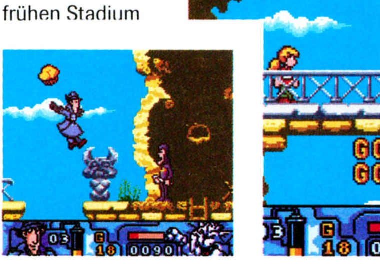
Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Light and Shadow

Genre: Jump´n´Run
Erhältlich: 4. Quartal



Tja, es gibt doch tatsächlich immer noch Filmvorlagen, die an dem GBC spurlos vorbeigegangen sind. Eine davon ist *Inspector Gadget* - und um ehrlich zu sein, bin ich eigentlich ganz froh darüber, denn der Film war doch reichlich... ähem... mittelprächtig. Das *Inspector Gadget*-Spiel, das jetzt auf uns zukommt, beruht aber nicht auf dem Film, sondern auf der von DIC produzierten Zeichentrickserie. Du kannst in insgesamt 20 Levels, die in fünf verschiedene Welten unterteilt sind, in die Rollen des tolpatschigen Inspectors und anderer Charaktere schlüpfen, z.B. in die seiner cleveren Nichte. Die Spielfiguren sind übrigens, genau wie ihre virtuellen Gegner, mit viel Liebe zum Detail animiert worden. Sowieso macht das Spiel in seinem doch noch recht frühen Stadium optisch schon ordentlich was her! Den Gefahren auf seiner Reise, den zahlreichen Gegnern und den heimtückischen Fallen steht der Inspector natürlich nicht hilflos gegenüber. Wozu hat er denn schließlich seine ausgeflippten, eingebauten Gadgets, etwa seinen Huthelikopter oder die Sprungfedern in den Beinen? Gerade die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten dieser Gerätschaften könnten das Spiel zu etwas Besonderem in dem großen, grauen Spring-und-Renn-Brei machen. ■







Autor: Benjamin Kegel

Crystalis

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: NST

Genre: Adventure
Erhältlich: 3. Quartal

ninfo	
	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja

Die Story des Spiels klingt schon mal sehr interessant, denn die Menschen haben dem Wort "Atomausstieg" eine völlig neue Bedeutung gegeben: Durch einen jahrelangen Atomkrieg wurde die Erde total verwüstet. Die wenigen Überlebenden verloren alle technischen Errungenschaften und müssen ihr Leben nun unter Bedingungen wie im Mittelalter fristen. Jetzt betritt unser außerirdischer Held die Bühne. Er ist gerade erst auf dem ehemals blauen Planeten gelandet und versucht nun herauszufinden, aus welchem Grund die Menschheit einen nuklearen Krieg entfesselt hatte und warum die einst schöne Welt so sehr zerstört worden war. Auf seiner gefährlichen Suche kann er das magische Schwert "Crystalis" finden, das ihm möglicherweise eine große Hilfe bei seinem Abenteuer sein wird. Mit dieser Waffe lassen sich übrigens auch die zahlreichen Gegner wunderbar im Zaum halten. Dumm nur, dass sie in viele Teile zerbrochen ist, die nun erst mal gefunden werden müssen. Also machst du dich auf die Suche nach den Bruchstücken und ein paar Antworten. Das Game, das im Vergleich zu seinem alten NES-Pendant grafisch und soundmäßig noch einmal überarbeitet worden ist, könnte ein echter Renner werden. ■







Autor: Benjamin Kegel

The Road to **El Dorado**

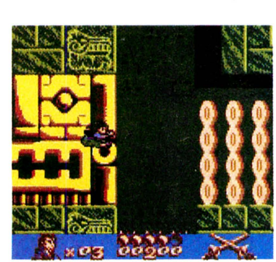
Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Planet Interactive

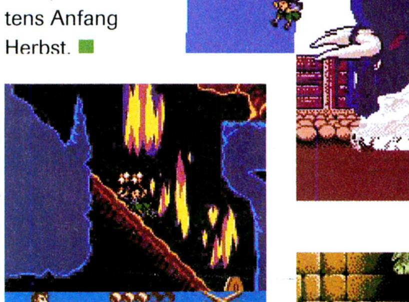
Genre: Adventure
Erhältlich: 3. Quartal 2000

ninfo	
	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja



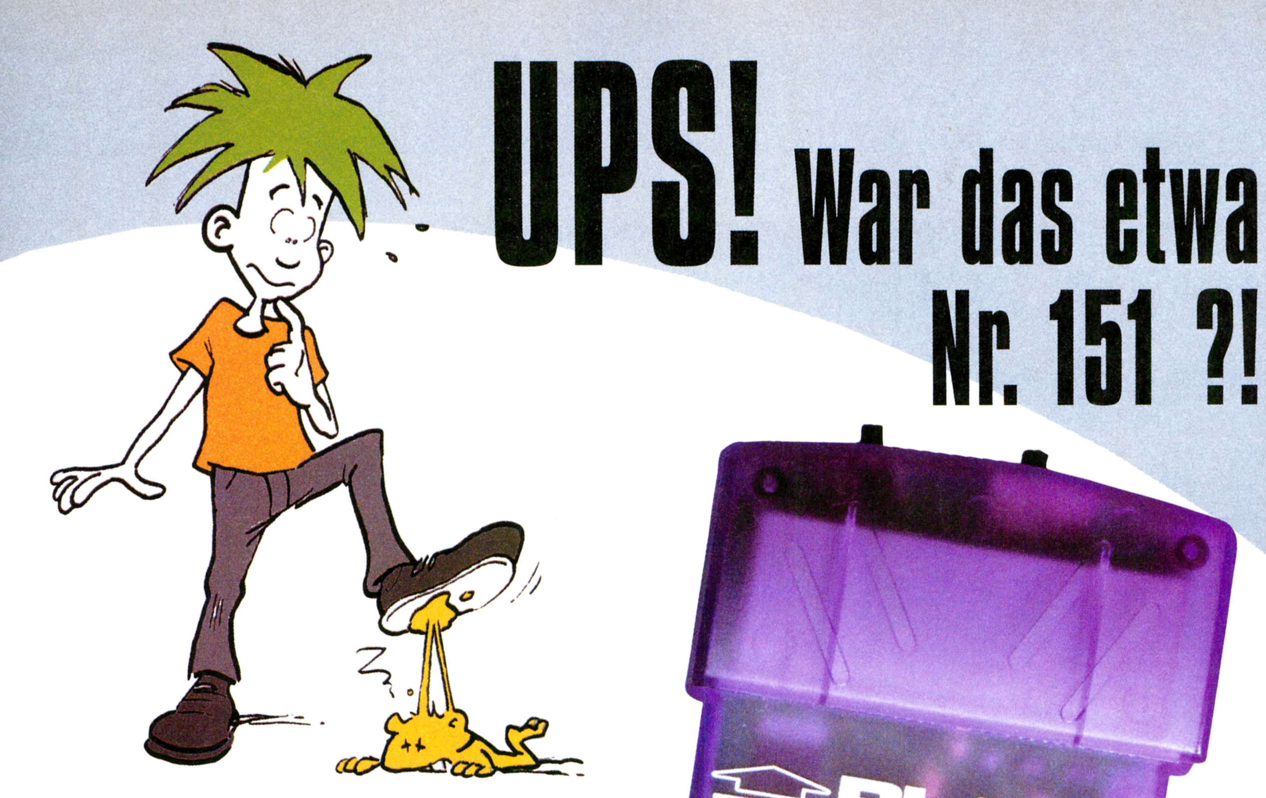
Im gleichnamigen Kinofilm geht es um die Abenteuer zweier Diebe und Lebenskünstler namens Tulio und Miguel, die sich stehlend und Schätze suchend durch das frühe Amerika schlagen. Die beiden Kameraden sind auch die Helden in dem GBC-Spiel *Road to El Dorado*. Du hast die Wahl, mit welchem der zwei Charaktere du das Spiel bestreiten möchtest. Die Story, um die sich die sechs Spielwelten drehen, bleibt jedoch immer gleich: Die beiden Diebe haben ein Kartenstück gefunden, auf dem der Weg zur verlassenen Stadt El Dorado beschrieben wird, deren alte Schatzkammern bis zum Bersten mit Gold und Juwelen gefüllt sein sollen. Wenn es den Freunden gelingen sollte, die alte Stadt zu finden, werden sie mehr Geld haben, als sie jemals ausgeben könnten – doch vorher brauchen sie natürlich noch die anderen Kartenstücke. Also ist es deine Aufgabe, in der Rolle eines der beiden Abenteurer durch die abwechslungsreichen, gut spielbaren Welten zu reiten, Gegner zu verprügeln und dabei aufzupassen, dass dir deine eigenen Kartenstücke nicht geraubt werden. Ob das Spiel Hitpotential hat und ob der doch etwas lasche Schwierigkeitsgrad bis zum endgültigen Release noch ein wenig angehoben wird, wissen wir spätestens Anfang Herbst. ■











Xploder™ GB

The Ultimate Cheat Cartridge

FÜR GAMEBOY™

Wenn nichts mehr geht, hilft Dir der Xploder™ GB. Der Xploder™ GB verleiht Dir unendlich Energie, macht Dich unbesigbar, gibt Dir unbegrenzt Geld und vieles mehr. Damit knackst Du jeden Gegner!

- Cheats für über 200 Spiele vorab gespeichert
- mit 500 Cheats für Pokemon™
- bis zu 10.000 Cheats speicherbar
- eigene Cheatsuche mit dem eingebautem Game Trainer
- Austausch der Cheats mit jedem anderen Xploder™ GB

DM 79,95*



Battery Set inkl. Netzteil

FÜR GAMEBOY™

- wiederaufladbares Batterie Pack
- passend für den Batterie-Schacht
- Netzteil zum Wiederaufladen und zum Direktanschluß
- reicht für ca. 10 Stunden Spieldauer

DM 39,95*



Link Kabel

FÜR GAMEBOY™

- Verbindungskabel für Gameboy™
- auch Anschluß der Gameboy™ Kamera möglich

DM 19,95*

Flexilight

FÜR GAMEBOY™

- helle weiße Lichtquelle, die nie ersetzt werden muß
- ideal für unterwegs oder bei schlechten Lichtbedingungen
- ohne Batterien

DM 19,95*



* empfohlener VK-Preis

Alle mit ® und TM gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Hersteller.

XPloder Code Hotline:
0190-82 46 75*
* (3,63 DM/Min.)



Internet: http://www.blaze.de

e-mail: service@blaze.de

Tomb Raider

Vertrieb: THQ
Hersteller: Core Design

Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

Darauf hat die Welt gewartet: Tomb Raider für unterwegs!

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- modulinterner Speicher
- gute Grafik
- teils träge Steuerung
- inspirationsloses Gameplay

bewertung: 3 von 5

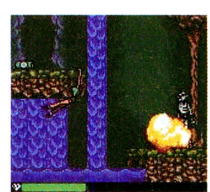
Na bitte, es geht doch – nach Jahren der Warterei hat es die wohl bekannteste weibliche Videospielfigur, Lara Croft, nun doch noch auf den Game Boy geschafft. Auf dem erfolgreichsten Handheld aller Zeiten gibt die vollbusige Amazone also ihr Nintendo-Debüt. In einem kurzen Vorspann, bestehend aus Einzelbildern und Texttafeln, wird die Hintergrundgeschichte knapp erklärt: Die Archäologin Lara trifft ihren Lieblingsprofessor in Moskau. Dort erzählt der ihr von dem Inka-, Maya- und Aztekenherrscher Quaxet, dessen Geist in einem Kristall gefangen ist. Illiat, ein Freund des Professors, hat nun diesen Stein mitten im Regenwald am Amazonas gefunden und will ihn unbedingt Lara zeigen. Also fliegt sie nach Südamerika und kämpft sich durch den Dschungel. Im Lager von Illiat angekommen, fehlt von der Expedition jede Spur – aber ganz in der Nähe des Camps befindet sich eine Pyramide, und wo Lara schon einmal da ist...

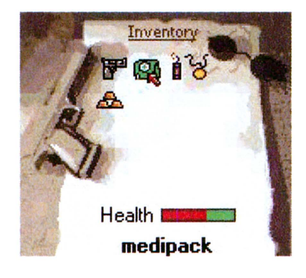


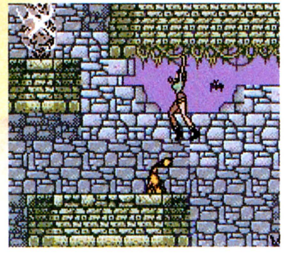
Umfangreich

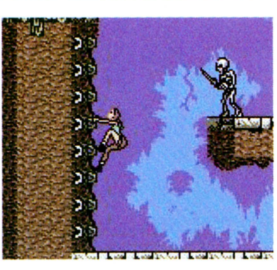
An dieser Stelle kommst du ins Spiel. Anfänglich nur mit einer ganz normalen Knarre bewaffnet, erkundest du in der Haut von Lara Croft das geheimnisvolle Bauwerk. Die Steuerung und auch die Bewegungsabläufe erinnern dabei stark an das geniale *Prince of Persia* von Altmeister Jordan Mechner. Wer also ein klassisches Jump'n'Run erwartet hat, wird mit der Steuerung anfänglich Probleme haben, da sie nicht gerade flüssig von der Hand geht, was allerdings auch einen gewissen Reiz hat. Jeder Schritt will wohl überlegt sein, denn überall sind Fallen versteckt – zumindest theoretisch. Denn während die Grafik, nach Eingewöhnung die Steuerung und in gewisser Weise auch der Sound überzeugen können, ist das Gameplay etwas öde. Gehe von Punkt A zu Punkt B, lege einen Schalter um, gehe zu Punkt C und so weiter und so fort. Abwechslung wird kaum geboten und auch die Gegnerschar ist nicht nur wenig originell, sondern auch strunzdumm, quasi Kanonenfutter für Kleinkaliber. Trotzdem macht es zumindest kurzzeitig Spaß, die riesigen Levels zu erkunden, die allerdings teilweise so groß sind, dass man selbst mit gutem Orientierungssinn gelegentlich Gefahr läuft, sich zu verirren. Anfänger werden mit *Tomb Raider* wohl kaum Schwierigkeiten haben: Medipaks gibt's in rauen Mengen und Speicherkristalle sind reichlich zu finden. ■













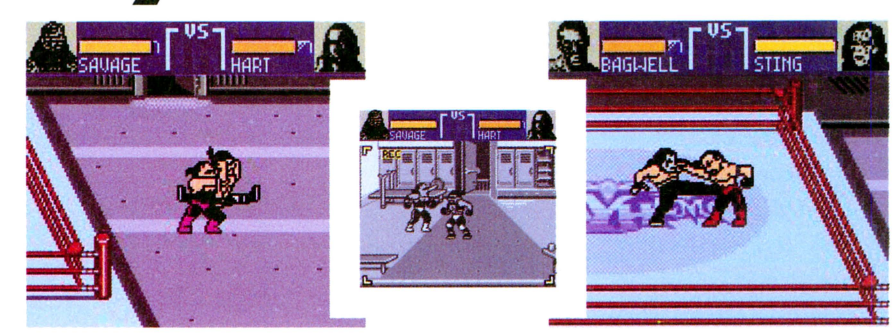
Autor: Martin Mirbach

WCW Mayhem

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: 2n

Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: 70 DM





Sting, Goldberg, Kevin Nash, Diamond Dallas Page, Hollywood Hogan, Randy Savage, Bam Bam Bigelow, Lex Luger, Buff Bagwell, Ric Flair und Booker T. - das sind die zwölf Wrestler, die du in *WCW Mayhem* steuern kannst. Und das nicht nur im Ring: Auch in den Gängen und Umkleideräumen dürfen Gegner mit Fäusten, Füßen und Stühlen traktiert werden. Die Steuerung fluppt dabei wie nix, nach ein paar Minuten hast du bereits raus, wie´s geht. Das mag allerdings auch daran liegen, dass die Anzahl der Moves, besonders beim Pinning, stark eingeschränkt wurde. Doch nicht nur im Zwei-Spieler-Modus per Link-Kabel wirst du gern über dieses Manko hinwegsehen, da es einfach nur Spaß macht, den besten Kumpel in den Sleeper Hold zu nehmen. Grafisch hätte *WCW Mayhem* ruhig etwas besser, oder sagen wir anders aussehen dürfen. Mit ihren komischen Proportionen erinnern die Wrestler eher an japanische Kopffüßer als an unser aller TV-Idole. Trotzdem, Acclaims *ECW Hardcore Revolution* liegt am Boden und *WWF Wrestlemania 2000* wurde nach Punkten besiegt. Auch ohne Höchstwertung: Das Genre hat einen neuen Champion! ■

Gewinnen mit Zorro und Spirou!

Das ist schärfer als die Klinge des schwarzen Rächers:
In Zusammenarbeit mit Ubi Soft verlosen wir folgende wertvolle Preise:



5 Zorro-Pakete mit GB-Spiel und Video

3 Spirou-Pakete mit GB-Spiel und Schlüsselanhänger

3 exklusive Spirou-Wanduhren

Um teilzunehmen, musst du nur eine klitzekleine Frage beantworten:
Wer führte Regie bei Die Maske des Zorro, 1998, mit Antonio Banderas?
Die Antwort bitte auf eine Postkarte schreiben und ab dafür an:

BriStein Verlag GmbH
Kennwort: Zorro
Oststr. 4-6
44866 Bochum

Autor: Martin Mirbach

Asterix - Auf der Suche nach Idefix

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Infogrames

Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

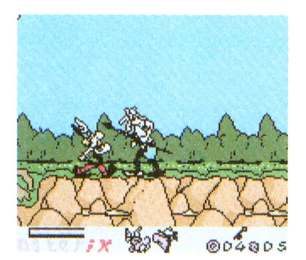


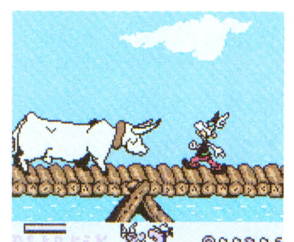
kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- bekannte Lizenz
- witzige Minispiele
- schlappe Grafik
- arm an Ideen

bewertung:





Ohgottohgottohgott! Die Hundefänger sind los, und diesmal haben sie sich den kleinen Idefix geschnappt. Asterix hat auch schon einen Verdacht, wer dahinter stecken könnte: die Römer natürlich! Schnell noch einen Schluck aus der Zaubertrank-Pulle und dann geht´s den Kerlen an den Kragen. Du hast die Wahl zwischen zwei Spielmodi. Im Adventure-Modus kämpfst du dich linear durch 30 Levels (nach jedem gibt´s ein Passwort) und schaltest dabei immer wieder Minispiele frei. Diese kannst du im Sofort-Spaß-Modus auch direkt anwählen. Und noch einmal darfst du wählen, nämlich ob du lieber Asterix oder Obelix steuern möchtest. Jeder von beiden hat seine Vorzüge und Nachteile, letztendlich hängt Idefix´ Schicksal aber immer noch von deinem spielerischen Können ab. Und sonst? Grafisch schöpft das Spiel die Möglichkeiten des Game Boy bei weitem nicht aus, die Steuerung funktioniert im Großen und Ganzen zufriedenstellend und tolle Innovationen sucht man vergeblich. *Asterix – Auf der Suche nach Idefix* lebt in erster Linie von der bekannten Lizenz, eignet sich aber ganz gut für zwischendurch. ■

Autor: Boris Horn

Toonsylvania

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: RFX Interactive

Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

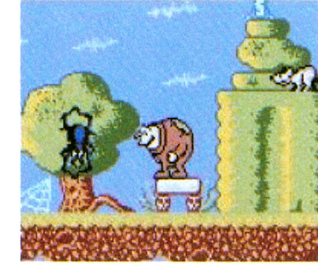
Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- original Lizenz
- Ubi Key-Funktion
- Passwortfunktion
- schon am Anfang recht schwer

bewertung:



Toonsylvania basiert auf der gleichnamigen Zeichentrickserie von Steven Spielberg. Dr. Vic Frankenstein lässt seine Gehilfen Igor und Phil nur einen Moment alleine und schon ist das Unglück geschehen. Igor sprengt Phil bei einem missglückten Experiment in die Luft und dessen Einzelteile werden in der Umgebung des Schlosses verstreut. Du musst dich nun mit Igor auf die Suche nach Phils Körperteilen machen. Dabei durchstreifst du fünf Welten mit jeweils drei Levels. Am Ende jeder Welt wartet ein Endgegner auf dich, der einen Teil von Phil bewacht. Durch das Einsammeln von Gegenständen in den einzelnen Levels kannst du neue Ausrüstungsteile erhalten. Du läufst in jedem Level nicht einfach von links nach rechts, sondern kannst dich auch von oben nach unten oder umgekehrt bewegen. Verlassen kannst du einen Level erst dann, wenn du alle drei erforderlichen Gegenstände gefunden hast. Igors Steuerung ist dabei sehr flüssig ausgefallen. Unterm Strich ein solides actionlastiges Jump´n´Run, das außerdem den Ubi Key unterstützt. Als Freund des Genres sollte man es ruhig einmal antesten. ■



132 Seiten, Tipps & Tricks

NACHBESTELL-SEITE

Komplett gelöst: Star Wars Episode 1: Racer, Star Wars: Rogue Squadron, South Park, Vigilante 8, Micro Machines 64 Turbo, Mario Party, WWF Attitude



Komplett gelöst: Zelda, Mission Impossible, F-Zero X, Bio Freaks, Buck Bumble

64POWER-SPECIAL #2 – #3

Hiermit bestelle ich frei Haus:

.... (Anzahl) Ausgabe(n) 64 Power Special Nr. .... zum Preis von je DM 9,80 + DM 2 (P/V) = je DM 11,80

Ich zahle (bitte ankreuzen)

- ☐ bar (Geld liegt bei)
- ☐ per V-Scheck (liegt bei)

Andere Zahlungsarten wie Nachnahme, Rechnung oder Abbuchung werden NICHT berücksichtigt!

Name, Vorname: ....

Straße, Hausnummer: ....

PLZ/Ort: ....

Unterschrift

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Coupon einschicken an: **BriStein Special-Service Postfach 3161 48581 Gronau**

Autor: Martin Mirbach

Driver

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: GT Interactive

Genre: Rennspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM


kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- hohe Polizei-KI (+)
- viele Mini-Games (+)
- 40 Missionen, 4 Städte (+)
- schwache Sounds (−)

bewertung: 4 von 5

So, so, du kleiner Krimineller, Fluchtautos willst du also fahren! Erst mal ab in die Fahrschule: beschleunigen mit A, rückwärts fahren mit B, ... ach was, der Rest kommt mit ein wenig Praxis ganz von selbst. Im Grunde steuert sich *Driver* absolut simpel. Kaum angeschnallt, driftest du schon um die Kurven und durchbrichst jede Straßensperre. Genauso simpel auch das Gameplay: Als Undercover-Cop stehst du den Gangstergrößen für diverse Jobs als Fahrer zur Verfügung, vom Abliefern geklauter Autos beim Lackierer bis zum Banküberfall. Ein Richtungspfeil manövriert dich dabei sicher durch die weitläufige City. Doch Vorsicht! Jedes kleine Verkehrsdelikt, bis runter zur nicht beachteten roten Ampel, hetzt dir mehr Polizeiwagen auf den Hals und auch der Schaden, den kleine und große Rempler an deiner Karre anrichten, summiert sich beständig. Wird er zu groß, heißt es bald "Game Over". Bei der Grafik wurde mehr Wert auf Übersichtlichkeit und Spielbarkeit gelegt denn auf schnöden optischen Schnickschnack. Dem Gameplay hat´s gut getan, auch ohne Führerschein kannst du bei diesem Spiel unbesehen zuschlagen. ■





Autor: Florian Seidel

Caterpillar Construction Zone

Vertrieb: Mattel Int.
Hersteller: Mattel Int.

Genre: Geschicklichkeit
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Schwarzweiß: ja
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- gute Grafik (+)
- schwammige Steuerung (−)
- ödes Spielprinzip (−)
- zu kurz (−)

bewertung: 2 von 5

Die Idee ist gar nicht mal so schlecht: Als Baggerfahrer ist es in *Caterpillar Construction Zone* deine Aufgabe, Brücken zu bauen, Felder zu pflügen und schwere Hindernisse von einem Ort zum anderen zu schaffen. Dazu stehen dir neben dem Bagger noch zehn andere Fahrzeuge zur Verfügung, allesamt tonnenschwere Arbeitsmaschinen. Das Problem bei der Sache ist folgendes: Das Spiel ist langweilig! Man fährt mit einem der Fahrzeuge zu Punkt A, nimmt dort irgendeinen Gegenstand auf (Röhre, Felsbrocken o.ä.) und bringt ihn zu Punkt B – fertig, das war's. Hin und wieder wechselt man im Laufe der 26 Lezvels (verteilt auf fünf Szenarien) den fahrbaren Untersatz, und schon geht's weiter. Was im ersten Moment noch geringfügig Spaß macht, weil es Kindheitserinnerungen an Sandkasten und Co. weckt, wird doch schon bald langweilig. Bereits nach relativ kurzer Zeit spielt man nur noch weiter, um zu sehen, ob es noch neue Fahrzeuge gibt, und um sich an der überaus gelungenen und mit viel Liebe zum Detail erstellten Grafik zu erfreuen. Hinzu kommt, dass das Spiel unheimlich kurz ist. Erfahrene Spieler werden nur dadurch etwas aufgehalten, dass man gelegentlich ein wenig länger nach Punkt B suchen muss, aber auch dann kann man *Caterpillar Construction Zone* locker innerhalb von zwei, drei Stunden durchspielen. Kleinere Kinder bis acht Jahre dürften eventuell Gefallen an dem simplen Spielkonzept finden, werden jedoch von der etwas schwammigen Steuerung vergrault. So bleibt am Ende nur die Erkenntnis, wie traurig es doch ist, wenn gute Ideen nicht zu Ende gedacht und zudem noch unzureichend umgesetzt werden. ■









Postfach 3161 48581 Gronau

Komm' in den Club!

Das ist neu! Das gibt es nur bei uns! Wir laden dich ein in den big.N-Club. Beiträge oder Mitgliedsgebühren gibt es bei uns nicht, dafür viele Vorteile. Du kannst jede Menge Hard- und Software zu enorm günstigen Preisen bestellen. Und Porto und Verpackung sind schon im Preis enthalten. Natürlich werden wir dich auch weiterhin mit exklusiven Angeboten und Aktionen überraschen.

Was musst du tun, um Mitglied zu werden? Eine Postkarte oder ein kurzer Brief reicht aus, und schon kommt der Clubausweis mit deiner Mitgliedsnummer postwendend angeflogen. Denk` dran: Nur als Clubmitglied profitierst du von den vielen Vorteilen. Und wie gesagt, die Mitgliedschaft kostet dich keinen Pfennig.

Hier meldest du dich an. Falls du noch nicht volljährig bist, brauchen wir die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten.

(Fülle den Coupon bitte in Druckschrift aus.)

Ja, ich möchte Mitglied werden im: BIG N CLUB

Name, Vorname: ____________________

Straße: ____________________

PLZ/Ort: ____________________

Telefon: ____________________

E-Mail: ____________________

Geburtsdatum: ____________________

Unterschrift: ____________________

ALCATEL debitel

debitel T · D1 Xtra

Handy im Angebot!

Für alle Clubmitglieder ist unsere sensationelle Aboprämie auch separat verfügbar. Für nur 89,- DM inklusive Xtra Karte (mit 30,- DM Startguthaben) kannst du das Alcatel One Touch Easy Handy bei uns bestellen – vorausgesetzt du bist Clubmitglied, mindestens 16 Jahre alt (Ausweiskopie erforderlich!) und wohnst in Deutschland. Falls du noch kein Clubmitglied bist, dann fülle doch einfach den Coupon auf dieser Seite aus. Bei der Bestellung Clubnummer, Name, Vorname, Adresse, Geburtsdatum sowie Telefonnummer angeben und die Unterschrift nicht vergessen. Für die Freischaltung benötigen wir außerdem ein sechsstelliges Kennwort nach Wahl („123456" oder „Michel"). Die Lieferung erfolgt frei Haus.

Die Lieferung erfolgt nach Vorkasse (Scheck oder Bargeld), andere Zahlungsweisen können nicht berücksichtigt werden.



Summertime!

Nachdem wir die letzten 11 Monate quasi ohne Verschnaufpause durchgeackert haben, legen wir nun (wie jeden Sommer) eine vierwöchige Pause ein. Danach geht's aber wieder richtig los und wir haben für euch folgende Spiele im Test: Duck Dodgers, Hercules, Blues Brothers 2000, SeaDoo HydroCross, Polaris SnoCross und viele weitere Titel!

PLUS

Die big.N-Awards

– wir haben uns durch die Berge von Zusendungen gekämpft und jede einzelne ausgewertet. Alle Gewinner, nur in der nächsten big.N!

Außerdem für den Game Boy (Color)

Donkey Kong Country, Tweety, Croc, International Karate, Hype – The Time Quest, Flintstone – Bedrock Burgertime, Magical Drop und unzählige weitere Titel!



info

big N
Nintendo 64
GAME BOY COLOR



VERLAGSANSCHRIFT
BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland
Tel.: (0031) 53 - 430 85 64
Fax: (0031) 53 - 430 91 57

REDAKTIONSANSCHRIFT
BriStein Verlag GmbH
Oststr. 4-6
44866 Bochum
Deutschland

REDAKTION
Chefredaktion
(gemeinsam verantwortlich für den Inhalt)
Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com

REDAKTIONSDIREKTOR
Martin Mirbach

TEXTCHEF
Martin Wilmer

TEAM
Tom Gerlach
Benjamin Kegel
Martin Messing
Karsten Rohloff
Björn Seum
Lukas Wilde
Boris Horn

LAYOUT
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
Harmen van 't Loo
Arjan Bos

HERAUSGEBER
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

GESCHÄFTSFÜHRER
J.M.J. den Brinker

DRUCK
drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

VERTRIEB
IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg

ANZEIGENLEITUNG
Michel Kieselstein

ABO-SERVICE
big.N ABO-Service
Postfach 3161
48581 Gronau
Jahresabo Inland (11 Ausgaben): DM 88.- (inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: DM 98.-
Zuständig:
Elisabeth Goossen
E-Mail: aho@bristein.com

























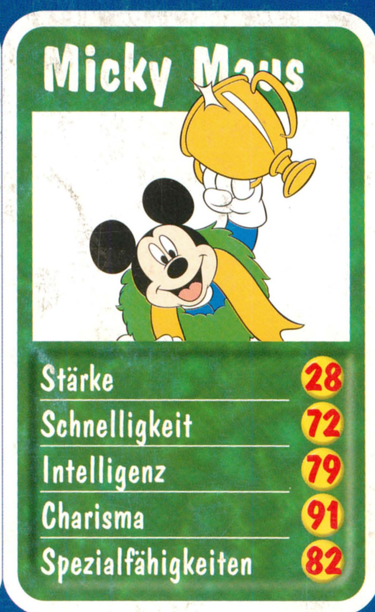


SPIELREGELN

Zuerst musst du die Karten natürlich ausschneiden. Dann werden sie zu gleichen Teilen an zwei bis vier Spieler verteilt. Der Geber sucht sich eine Eigenschaft seiner obersten Karte aus und liest den Wert laut vor. Die anderen Mitspieler antworten mit dem entsprechenden Wert ihrer Figur. Wer den höchsten Wert hat, bekommt die Karten der anderen Mitspieler. Weisen zwei Karten den gleichen Wert auf, kommt es zu einem Stechen zwischen den betreffenden Spielern. Hierzu werden zunächst die soeben ausgespielten Karten aller Spieler auf den Tisch gelegt. Dann lesen die gleichstarken Spieler den Wert für diese Eigenschaft von ihrer nächsten Karte ab. Wer nun den höchsten Wert hat, gewinnt alle auf dem Tisch liegenden Karten sowie die aus dem Stechen. Gespielt wird, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.



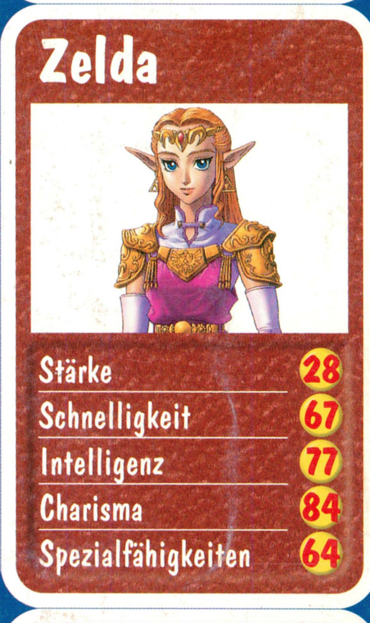


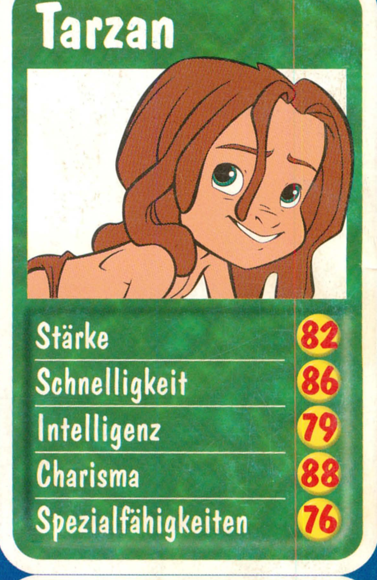


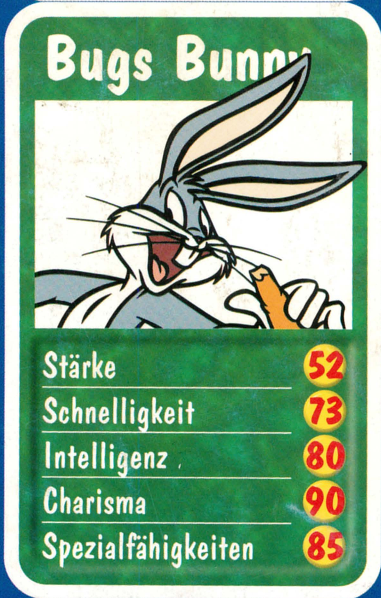


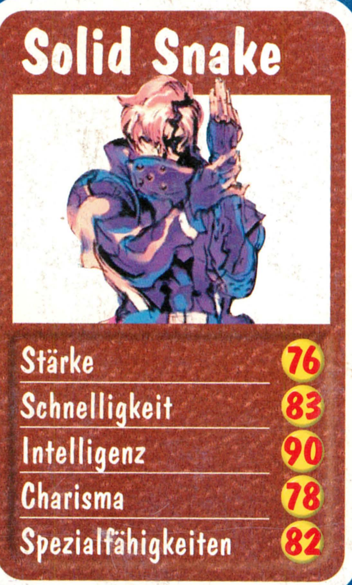


















SPIELKARTEN SERIE: 7

Jeden Monat zwölf neue Karten mit beliebten Figuren aus der Welt der Videospiele. ***Die Spielregeln findest du im Heft.***

AUSGABE NUMMER 7-8/2000



DM 8,80 • Sfr 8,80 • Bfr 220 • Dkr 46
Lfr 214 • L 13000 • öS 70